DVD ROM
DUPLA DVD

INGYEN **TELJES JÁTÉK** A GURU OLVASÓKNAK

A LEGENDÁS HEROES IV MAGYAR SZINKRONNAL

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

1895 Ft 2008.12.

Exkluzív beszámoló 16. oldal

DEUS EX3

A montreali fejlesztőkkel beszélgettünk a legendás játék készülő folytatásáról

Brutális magyar szinkron!

CRYSIS WARHEAD

Az év legjobb folytatása – teljesen magyarul

44. oldal

Ezt neked is ki kell próbálnod! 74. oldal

MotoGP08

Végre TALMÁCSI GÁBORRAL versenyezhetsz!

Resident EVIL 5

30. oldal

Még több zombi, még több vér – a széria jobb, mint valaha

www.pannon.hu

a jövő férfijának

Sony Ericsson Bluetooth karóra Sony Ericsson K660i mobilodhoz

Vásárolj most egy Sony Ericsson K660i készüléket multifunkciós Bluetooth karórával, új számlás előfizetésed mellé és járj egy lépéssel a divat előtt! Az óra kijelzi a telefonodra érkező hívásokat és SMS-eket, sőt, még a mobilod zenéjét is vezérelheted vele.

Sony Ericsson K660i + MBW-150 Bluetooth karóra

9 990 Ft kezdőrészlet

+ 6 x 6 665 Ft **(THM 0%)**

új számlás előfizetéssel
2 éves hűségnyilatkozattal

közel hozzád
pannon

CREDIGEN
A hiteles megoldások bankja

Készülékajánlatunk 2008. 10. 02. és 11. 03. között érvényes, új számlás előfizetés, vagy a Bónusz program készülékkedvezmény felhasználása esetén és más kedvezményes készülékajánlattal nem vonható össze; a készülék és a karóra teljes csomagára részletfizetés nélkül 49 980 Ft 2 éves hűségnyilatkozat aláírása esetén. A készülék kizárólag Pannon SIM-kártyával használható. A részletfizetési lehetőséget a Credigen Bank Zrt. biztosítja a Pannon üzleteiben. A Credigen Bank a hitelbírálat jogát fenntartja. Ez a hirdetés a Bank részéről nem minősül nyilvános tájékoztatónak és ajánlattételnek. A hitelről részletes tájékoztatást az üzletben elhelyezett hirdetmények adnak. Sajáterő: min. 9 990 Ft, Hitelösszeg: 19 000–39 990 Ft, futamidő: 6 hónap, kamat: 0%, kezelési költség: 0%. A referencia THM értéke a 41/1997./III.25./Korm. rendelet szerint: 0% (39 990 Ft, 6 hónap). További részletek a Pannon üzleteiben és a Telefonos Ügyfélszolgálaton: 1220. www.pannon.hu

PC GURU Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit — A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H - P: 9 - 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H - P: 8 - 20, Sz: 10 - 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H - P: 9 - 19, Sz: 10 - 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H - P: 9 - 19, Sz: 10 - 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

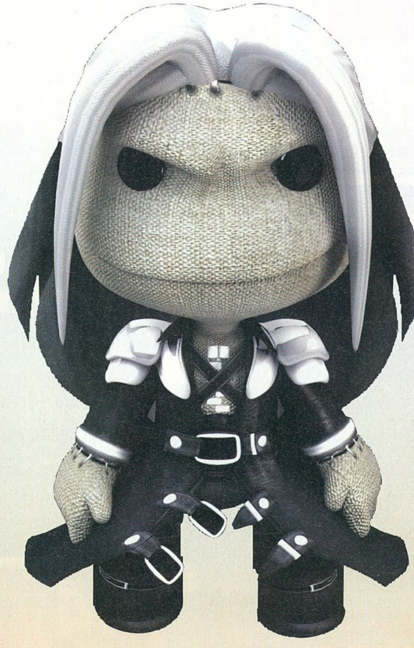
Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Zrt
Felelős vezető: Farkas Tamás

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



Sziasztok!

Egyszer minden véget ér. Nyolc év rettenetesen sok idő. Pont ennyi telt el azóta, amióta a Guru csapatához kerültem. Rengeteg nagyszerű élménnyel és életre szóló barátságokkal lettem gazdagabb. Most azonban elérkezett az idő, hogy átadjam a stafétabotot, és megpróbáljak az élet más területein is bizonyítani. Furcsa dolog az embernek megírni élete utolsó PC Guru-beköszöntőjét, és köszönetet mondani mindenkinek, aki támogatott legyen szó rólatok, olvasókról és azokról a barátaimról, cikkírókról, akikkel együtt dolgoztam. Persze végleg nem tűnök el a játékok világából, hiszen új munkahelyem is szoros kapcsolatban van a videojátékokkal, illetve a PC Guru hasábjain is találkozhattok majd velem és Grath-tel, aki ugyancsak élete utolsó Gurus bemutató rovatát készítette el nektek. Szóval itt leszünk, csak más minőségben.

A stafétát (a Shoebaronként is ismert) Harangozó Csongor veszi át. Az a srác, akivel évekig együtt készítettük a Gurut, aki immár nyolc éve az egyik legjobb barátom, s akivel az anno sokat emlegetett Gamer magazinos szétválást követően együtt élesztettük újra a PC Gurut, ami mára az ország legolvasottabb játékmagazinja lett. Ezen felül Bate és Chris fog gondoskodni a magazin további sorsáról. Biztos vagyok benne, hogy képesek lesznek tovább vinni azt a minőséget, amit már megszokhattatok tőlünk.

Végezetül szeretnék még egyszer mindenkinek köszönetet mondani az elmúlt nyolc évért, a játékshow-kért, a rajongásért, hogy kitartottatok mellettem, mellettünk, és segítettetek abban, hogy ez a lap olyan legyen amilyen lett!

A Guru legyen veletek!

Sasa

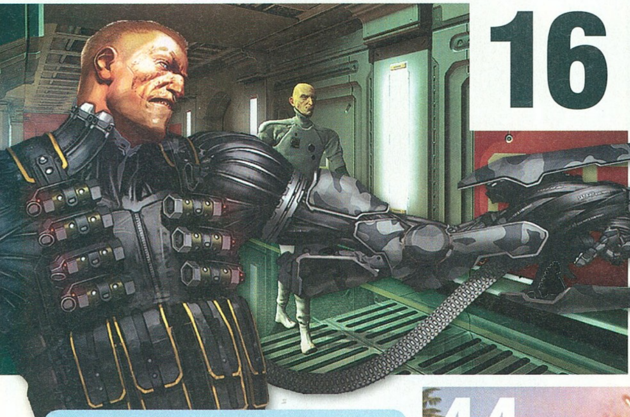
FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A PC GURU következő száma 2008. NOVEMBER 20-án jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...



16

Crysis Warhead

Hihetetlen szinkronnal, megújult grafikus motorral érkezett a Crysis Warhead, amely önálló folytatásként teljesen letaglózott minket.

Deus Ex 3 Montreal Ex Machina

Készül a legendás játék folytatása, személyesen a montreáli fejlesztőket faggatuk ki a részletekről. Mindent megtudhattok nyolc oldalon terpeszkedő összeállításunkból. Exkluzív képek! Exkluzív információk!

44

Előzetes

016 **Montreal Ex Machina**
Első kézből informálódhattok a Deus Ex folytatásáról, interjút készítettünk a fejlesztőkkel.

024 **Batman: Arkham Asylum**
Most végre készül egy igazán jó képregény alapú játék, vagy újra csalatkoznunk kell?

030 **Resident Evil 5**
Hihetetlen grafikával tér vissza minden idők legizgalmasabb zombigyilkolászós játéka.

036 **Champions Online**
038 **The Last Remnant**

Teszt

044 **Crysis Warhead**
Gyorsabb, szebb és teljesen magyar nyelven kommunikál velünk az új Crysis.

048 **Witcher: Enhanced Edition**
050 **Pure**
Quad-szimulátornak nem neveznénk, de felettéb szórakoztató versenyjáték. Talán az eddigi legjobb?

052 **Lego Batman**
Indiana Jones után hetekkel jött a folytatás, amitől nem túl sokat vártunk.

056 **Sid Meier's Civilization IV: Colonization**
Az új kontinens meghódításra vár. De Sidnek vajon sikerül minket meghódítania?

060 **Nikopol: Secrets of the Immortals**
062 **King's Bounty: The Legend**
Az 1C Company nem éppen minőségi termékeiről híres, de most végre letettek valami értékelhetőt is az asztalra.

066 **STALKER: Clear Sky / Flatout**

068 **Dark Horizon**
070 **Sacred 2**
Az általunk várt hack 'n slash nem váltotta be a hozzá fűzött reményeinket.

074 **MotoGP 08**
A Capcom által továbbvitt széria jobb, mint eddig valaha.

076 **WorldShift**
Igéretes stratégiának indult, de sikerült-e beváltania a hozzá fűzött reményeinket? Tesztünkből kiderül.

Konzol

088 **Infinite Undiscovery**
Ilyen bugyuta történettel megáldott játékhoz még nem volt szerencsénk. Reméljük, többet nem is lesz.

090 **Face Breaker**
091 **Warhammer: Battle March**
092 **Tom Clancy's EndWar**
Mindig is vágytunk egy hanggal irányítható játékra, most végre kaptunk egyet.

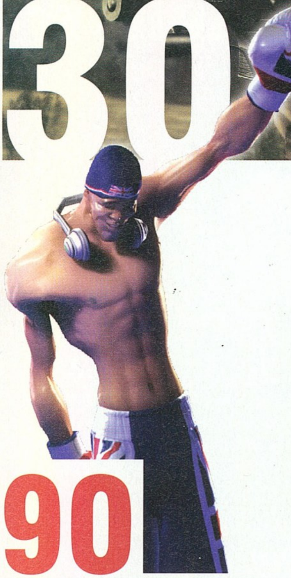
094 **Little Big Planet**
Az év legnagyobb durranása megérkezett PS3-ra, méghozzá egy kedves zokni személyében. Hihetetlen élményekkel lettünk gazdagabbak általa.

Hardver

104 **Radeon HD4670 teszt**
106 **Apple invázió**
Az idei év harmadik Apple konferenciájának apropójából ragadtunk billentyűzetet.

108 **AMD 790GX**
110 **Google Chrome**
Teszteltük a Google saját készítésű böngészőjét. Kiderül, érdemes e leváltani a Firefoxot vagy az Explorert.

Új helyszínen támadt fel a Resident Evil széria. Nyoma sincs a korábbi nevetséges próbálkozásoknak. Ismét kőkemény túlélőhorror, lebilincselő történettel.



90 Facebreaker

Minden idők legszebb és legócskább verekedős játékát teszteltük Xbox 360-on, amiben csak a karaktergenerálást sikerült élvezhetően elkészíteni a fejlesztőknek. A többi viszont...

Rovatok

082 **Gondolatébresztő**
Milyen egy studiólátogatás vagy egy rendezvény az újságíró szemével? Stöki cikkéből kiderül.

084 **Nosztalguru**
Az eredeti Colonization mérföldkő volt a stratégiai játékok terén, erről nosztalgiázunk most egy keveset.

086 **Játékmentőöv**
118 **Levelezés**
A nagy sikerre való tekintettel ismét három oldalon üdvözölhetitek a Levrovot. Nyereményjáték, képregény, vér, móka, kacagány. Aki ezt itt elolvassa, jelentkezzen az ajándékáért.

122 **Külvilág**
Filmek és DVD-k, könyvek és képregények és zene. Ahogy azt már megszokhattátok!

Mesélj, milyen volt az első napod a Guru birodalmában!

Sasa

Sosem felejtem el, mikor beléptem a szobába, ahol Chris fogadott, s éppen hevesen telepítette a gépemet. Pár óra múlva már a Quake 3 Arenát nyomtuk vele és Csongorral, amiben Chris aljas railgun lövései miatt gyűlölettel néztünk rá. A hangulat egyébként szuper volt akkor is, azóta is, minden nap!

Bate

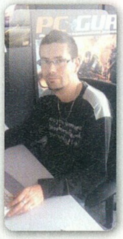
Először 2004 nyarán volt lehetőségem betoppani a szerkesztőségi szobákba, már akkor is magával ragadott a hangulat, de az igazi mégis az volt, mikor szerkesztőként vehettem részt a munkában. Az első napon rögtön a sűrűjébe kerültem, alig győztem észben tartani a Grath-től kapott információkat. Azért azóta elég jól belejöttem.

Joc

Amikor először bementem a szerkesztőségbe, a srácok épp javában henteltek a belső hálón keresztül. A kommunikáció akkoriban egyébként még nem ám holmi headsetekkel ment, hanem a kihangosított telefonon keresztül vagy szimpla átüvöltözéssel a szomszéd szobába – a kiadóban dolgozó többi kolléga nagy-nagy örömére...

Gaben

Mintha tegnap lett volna. Nagyon boldog voltam, hogy felkértek erre a feladatra, hogy megtervezhettem azt a játékmagazint, amit a legtöbben olvasnak Magyarországon. Emlékszem, kezem-lábam remegett, hogyan tudok megfelelni az olvasói elvárásoknak. A visszajelzések alapján talán többé-kevésbé sikerült is.



Ricco

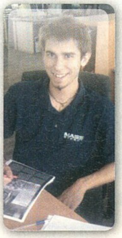
Nekem nem kellett bemennem a szerkesztőségbe, mert a srácok jöttek el hozzám. Akkortájt is már egy kiadónál dolgoztam és az egyik nap közölték, hogy mától fogva már a Gurut kell előkészítenem. Nem telt bele sok idő és az új kollégák kirrobbanó hangulata engem is magával ragadott! Azóta nem is lettem jobban. :)

Grath

Noha akkor még nem a Gurunál dolgoztam, hanem egy szobával arrébb, de az első igazi emlékem a Splinter Cell 2-ben levezényelt multiplayer-partik százai voltak: Chris és Hancu ellen, Sasával – kihangosított telefonon keresztül egyeztetve a taktikákat. Amúgy meg az első nagy, kidolgozott cikkem a Guruban a Deus Ex 2 volt...

Chris

10 éve kerültem a Guruhoz, akkoriban még teljesen máshogy zajlott egy munkanap, mint manapság. Ha jól emlékszem, valamikor az első napokban közel 2000 újságot kellett felcipelni a József körúton található irodánkba, ahol aztán közösen befóliáztuk azokat a példányokat, amiket az előfizetőknek küldtünk. Aztán Lily felkapott 15-20 darabot, és elindult terjeszteni...



Darths

Amikor először léptem be a kiadó irodájába, még nem sejtettem, mi vár rám. A folyosón megpillantottam egy ajtót, amin egy félbetépett papírfecnin annyit kérdeztek: „What's Your Gamescore?". Benyitottam és éppen Grath hajította el Hancu irányába valamelyik játék tesztpéldányát, ami aztán nem ért el a címzetthez és szilánkosra tört a falon...

Heroes of Might & Magic IV

fejlesztő > New World Computing kiadó > 3DO web > www.mightandmagic.com írta · Nightbagoly

Azt hiszem kevés ember van a Guru törzsolvasói közül, akinek be kellene mutatni a Heroes-sorozatot: a lassan egy évtizedes, két részével (2 és 3) is a magazinunk teljes játékaként megjelenő széria azóta már megélt egy ötödik részt is, azonban kár volna tagadni, hogy az eredeti fejlesztők utolsó munkája volt a legmerészebb újításokat tartalmazó mind közül – és ezt adjuk most nektek, ráadásul magyar nyelven!

A körökre osztott stratégiai játékoknak mindig volt egy stabil felhasználóbázisa, ezek közül is kiemelkedő a Heroes-széria, ami jóval nagyobb tömegekhez szól, mint egy hagyományos stratégiai játék. A szerepjátékokat és a taktikázós programokat merész húzással összevonó sorozat sokáig képtelen volt megújulni, kis túlzással a '90-es évek eleje óta adták el ugyan azt a receptet. A negyedik részre azonban össze kellett rántania magát a fejlesztőbrigádnak; kész tény volt, hogy ez az utolsó lehetőségük megmutatni, képesek valami újat, valami merészet alkotni. Az új rész egy teljesen ismeretlen földrészen játszódott, ráadásul az összes addigi tabut sikerült kitépni a dologból: a lények most már egyszerre ütöttek, és nem egymás után, a populáció naponta jött, és nem hetente, a fajokat pedig sikerült alaposan összekutyulni, hogy a csatában aktívan részt vevő, sőt, (le)üthető hősökről már ne is beszéljek. A rengeteg újítás akkora éket vert a rajongók közé, hogy azt elképzelni sem lehet. Nem csoda, ha az Ubisoft féltő karjai alatt készülő ötödik felvonás ezek közül gyakorlatilag semmit sem mert átvenni, és egy afféle felújított harmadik résszel kedveskedett az összes fanatikusnak. Ez azonban nem azt jelenti, hogy a játék rossz volna, épp ellenkezőleg: a rengeteg merész húzás miatt bátran ajánlható mindenkinek, még azoknak is, akik eddig elkerülték a nagy Heroes of Might & Magic-sorozatot.

MIN. GÉPIGÉNY

PII 300 MHz-s processzor; 128 MB RAM; 4 MB VRAM, 750 MB HDD

DVD-tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

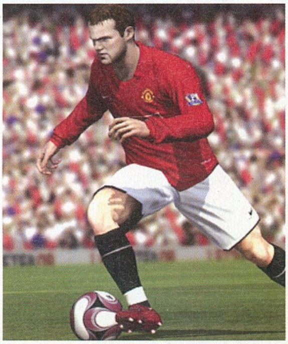
Sasa és Grath távozásával új időszámítás következett be a PC Guruban, de az élet nem áll meg. Mi maradtunk, és ezentúl is folyamatosan igyekszünk majd ellátni titeket havi digitális adagotokkal, melyekből már most sokkal többet találhattok DVD-mellékletünkön, mint az elmúlt számok alatt. Ugyanis közeleg a karácsony, így rengeteg játékdemó érkezett, melyeknek most igen nagy szeletet biztosítottunk lemezünkön. Kipróbálásukhoz jó szórakozást kívánunk!

King's Bounty: The Legend Demo

Közel 10 éve, még a jó öreg Commodore-os időkben hódított ez a körökre osztott stratégiai játék, aminek most az 1C Company elkészítette felújított változatát. A Heroes of Might and Magic sorozat játékelemeivel operáló programban mindazt felfedezhetitek, amit az eredeti változatban: vérbeli kalandjátékot, körökre osztott harccal, az egészet megfűszerezve rengeteg RPG elemmel. A próbaváltozatban három hős közül választhattok, hogy a kampány első városából kiindulva meghódítsátok a világot.

FIFA 09

Előző számunk leadása után egy nappal futott be az FIFA-sorozat legújabb részének demója, amit sajnos csak most sikerült felpakolni korongunkra. Viszont tesztünkből már megtudhattátok, hogy az új rész sokkal jobb lett, mint amilyenre számítottunk. Bekerült a játékba a „Légy profi!" mód, amiben egyetlen játékost pátyolgathatunk végig, illetve mostantól a játék irányítható egérrel is. A demóban jó szokáshoz híven most is két csapattal játszhatunk egyetlen stadionban, közepes grafikai beállítások mellett.



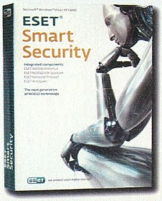
Tropix 2

Több különböző ügyességi és puzzle játék gyűjteményével támad a Tropix második része, amiben az első rész hagyományait vitték tovább a fejlesztők. A rajzolt grafikával készült program elsősorban 3 dimenzióban enged minket mozogni, de 2D-s játékok is helyet kaptak benne. A különféle programok nagyszerűen megférnek egymás mellett, ráadásul nem egy-egy elszeparált darabról van szó, mindegyik esetében több szinten keresztül tudunk játszani. Végső cél nem kapott helyet a programban, leginkább csak azért lehet játszani vele, hogy minden játékot, minden szintet maximálisan teljesítsük, de ez, úgy tűnik, bőven elegendő lett.

Ingyenes mod

X32I (Crysis)

2008-at írunk, amikor is működésbe hozzák a LHP részecskegyorsítót, aminek kapcsán rengeteg világvége forgatókönyvet olvashattunk már. A valós események alapján most megszületett az első játék is, ahol megtörténik az, amiről minden sci-fi rajongó álmodozott: fekete lyuk nyílik egy másik univerzumba, amin keresztül képesek lehetünk akár embereket is átvinni. Pár évvel később a technológiát továbbfejlesztik, de valamilyen oknál fogva csak egyetlen célállomásra tud kaput nyitni, amit később X32I bolygónak neveznek el. Ez a planéta képes az emberi élet támogatására, de vajon az ott lakók is? A modot most megtaláljátok DVD-mellékletünkön.



ESET SMART SECURITY

INGYENES VÁLTOZAT A DVD-MELLÉKLETEN!

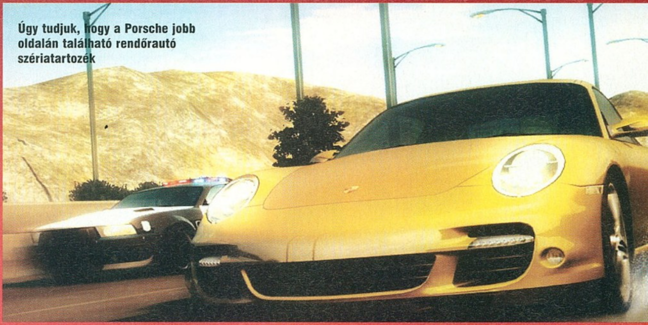
Amennyiben még nem rendelkezel megbízható, alacsony erőforrást igénylő vírusirtóval, tűzfallal és kémprogram eltávolítóval egyben, akkor figyelmedbe ajánlanánk az ESET Smart Security csomagot, amellyel mind kártevő ellen védelmet kaphattok. A program megtalálható DVD-mellékletünkön, melynek ingyenes használatához látogassátok meg a www.eset.hu/pcguru címet és használjátok a lenti kódot a regisztrációhoz.

A havi kód: 6yaw59 / Érvényesség: 2008.10.22. - 2008.12.15.

Fejlesztő > EA Games **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2008. november

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

A Games Conventionön láttunk egyet s mást, de a legnagyobb csalódást talán a Need for Speed okozta. Az előzetes információk nyomán teljesen felizgultunk, aztán ott elénk raktak egy félig se kész, ám igencsak randa autóversenyt – nem csoda, hogy amit írtunk a programról, azt az EA nem rakta ki az ablakba. Ehelyett inkább elcipeltek minket Münchenbe, hogy ott tekintsük meg a program egy sokat javult verzióját. Szkeptikusak voltunk, de a végén halvány optimizmussal hagytuk el a bemutatótermet. Az persze nem változott, hogy ezt a programot akár Most Wanted 2 néven is árulhatnák, hisz itt is vannak rendőrös üldözések, ugyanúgy egy hatalmas, nyílt városban járunk, lehet kocsikat tuningolni, és tele van videókkal. Most azonban egyrészt technikailag volt fejlettebb a játék – a kocsik, törések sokkal kidolgozottabbak lettek, a fényhatások is gyönyörűek és megkaptuk a Pro Street füst- és porfelhőinek feltápolt verzióját is –, másrészt pedig a játékmenetbe is bepillantást nyerhettünk. Lesz körülbelül 30-35 kidolgozott küldetésünk, melyek a sztorira épülnek, és tele lesznek scriptelt jelenetekkel. Két ilyet láttunk, az egyikben egy rendőrautót kellett ellopnunk (gyalogos részek nincsenek, a küldetés már a verdában indul), a másikban pedig egy bandavezért kellett elkapnunk – azaz szét kellett törnünk a kocsiját. Ezek mindegyikéhez valamilyen feltételnek kell megfelelnünk: az egyikhez egy autó kell, a másikhoz X mennyiségű pénz, a harmadikhoz meg mondjuk valamelyik tulajdonságunk megfelelő szintre tápolása (a versenyek nyerésével fejlődik 10 tulajdonságunk, melyek segíthetnek a tuningolásban, vagy mondjuk engedményt adnak a gépek árából). A célokat a több száz, nem a történethez kapcsolódó kihívás teljesítésével érhetjük el, így a játékórát alsó hangon 30 órára teszik. Nekünk mindenesetre két dolog tetszett igazán: hogy a rendőrös küldetések a legextrémebb esetben is maximum öt percig tartanak, illetve a Cops and Robbers multiplayer-mód, ahol végre megint lehetünk a zsarukkal...



Úgy tudjuk, hogy a Porsche jobb oldalán található rendőrautó szériatartozék

2008 JÁTÉKAI

2007 JÁTÉKAI

2007 VS 2008

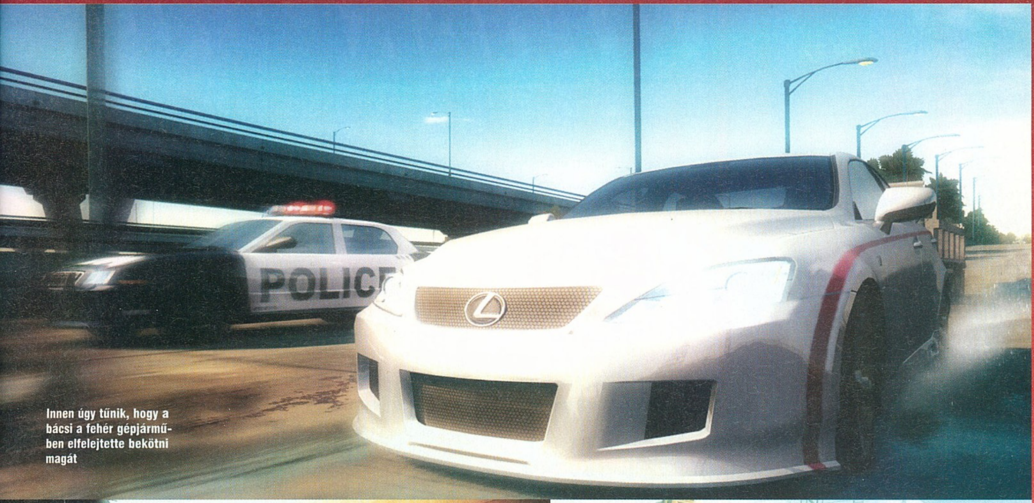
Ahogyan azt már megszokhattuk, minden évben karácsony környékére zsúfolódnak a jobbnál jobb játékok megjelenései. Az ilyenkor szokásos felhozatalt látva mindig örömkönnyek szöknek a szemünkbe, s a bőség zavarában azt sem is tudjuk, hogy mit teszteljünk először. De az év vége felé közeledve a kérdés mindig is ott motoszkált a fejünkben: az idei év lesz olyan jó, mint az előző? Van miért aggódni PC-s fronton? Ezekre a kérdésekre kerestük a választ.

1 – 0

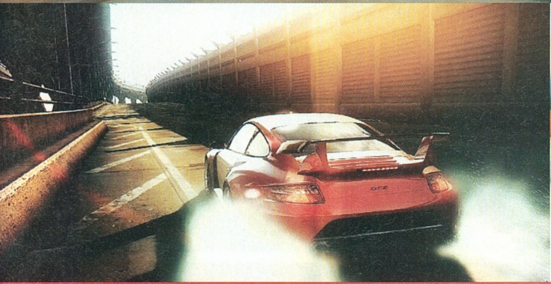
AKCIÓ: A tavalyi év igen ütős címekkel ajándékozott meg minket akciójátékok terén, hiszen megjelent a Crysis, a multiplayerben a mai napig hódító Call of Duty 4, no és a Bioshock is. Ezen kívül nem szabad megfeledkeznünk az Orange Boxról és a Gears of Warról sem...

1 – 1

AKCIÓ: Idén is rengeteg FPS és TPS érkezett, melyek közül ha csak a legjobbakat említjük, bízvást állíthatjuk, hogy felveszik a versenyt a 2007-es évvel. Ugyanis itt a Dead Space, a Mirror's Edge, hamarosan befut a Far Cry 2, az új Call of Duty, és a Prince of Persia is.



Innen úgy tűnik, hogy a bácsi a fehér gépjárműben elfelejtette bekötni magát



STRATÉGIA: A 2007-es évben a stratégiai játékokat elnézve nem annyira a bőséges kínálat lepett meg minket, hanem a kivételes minőség, melyet a World in Conlictnak köszönhettünk. Emellett sem a Supreme Commandernek, sem pedig a C&C 3-nak nem sikerült labdába rúgni.

1

AUTÓVERSENY: Szinte semmilyen említést érdemlő autóverseny nem jelent meg a tavalyi év során, csak a szokásos kiadók szokásos termékei. Nagyot csalódtunk az új Need for Speed Pro Streetben, de jókat játszottunk a Codemasters Dirtjével.

2

STRATÉGIA: Ha megjött volt idén a Starcraft 2, játszi könnyedséggel tarolta volna le az idei év a tavalyit, de azért így is a 2008-as év felé billent a mérleg nyelve. Hiszen kaptunk egy nagyszerű Red Alert 3-at, egy közepesen jól sikerült Spore-t, és egy innovatív End Wart is.

1

AUTÓVERSENY: Ebben az évben is hasonlóan gyatra felhozatalt produkáltak számunkra autóversenyek terén, bár a Grid mérföldekkel odavert minden autós játéknak, amit valaha láttunk. Még idén érkezik egy új Need for Speed játék is, de igazán attól sem várunk túl sokat.

Bár sokan temetik a PC-s játékipart, a címeket látva nyilvánvaló, hogy több játékot és jobb minőséget kaptunk idén, mint tavaly. De persze csak a három legnépszerűbb kategóriát veséztük ki, ezen kívül még rengeteg kaland- és szerepjáték versenyezhetne, melyek közül szintén az idei évet hoznánk ki győztesen.

3

TOP 10

AMERIKA 09.21 - 09.27

SPORE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Említettük már, hogy magyar nyelven jelenik meg?
PC GURU 08.11 **85%**

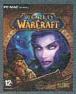
WARHAMMER ONLINE
EA . EA MYTHIC
Törpe-aprítókat keresünk guildünkbe, jelentkezni Hancunál lehet
PC GURU - . - **--%**

CIVILIZATION IV: COLONIZATION
2K GAMES . FIREAXIS
Túl sok a benszülött az új kontinensen, mi legyen?
PC GURU 08.12 **87%**

CRYSIS WARHEAD
EA . CRYTEK HUNGARY
Sok szépet tanulhatunk a Warheadben, csak a szülők meg ne hallják
PC GURU 08.12 **90%**

THE SIMS 2: APARTMENT LIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Mi lesz itt, ha megjön a Sims 3...
PC GURU 08.10 **79%**

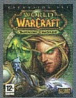
WOW: BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
A Blizzard-játékok már csak ilyenek...
PC GURU - . - **--%**



WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
...még három év elmúltával is toplistások.
PC GURU 05.03 **96%**

THE SIMS 2: DOUBLE DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Több pálya már nem lesz, de új játékmódokra még számíthatunk
PC GURU - . - **--%**

LEGO BATMAN
TT GAMES . WB INTERACTIVE
Újabb vicces Lego-játékkal lettünk gazdagabbak
PC GURU 08.12 **79%**



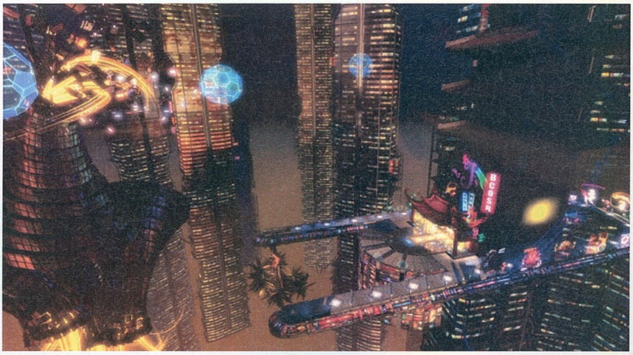
WOW BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Már csak pár hetet kell várni a következő kiegészítőre
PC GURU 07.03 **97%**

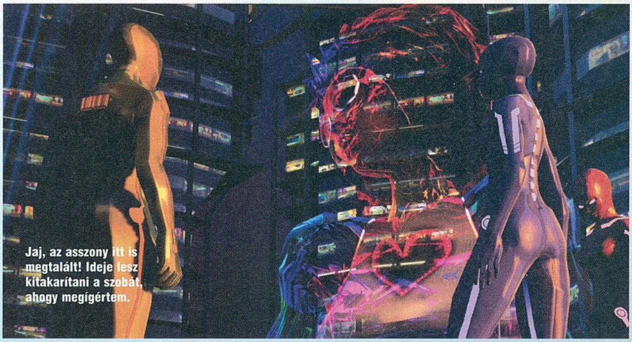
OTHERLAND

Fejlesztő > Real U **Kiadó** > dtp **Megjelenés** > 2010

Végre egy MMO, ami nem a WoW zsenialitásából akar megélni, hanem valami eredetivel próbál meglepni minket. Bár a siker nem garantált, a német kiadó által gondozott, az amerikai sci-fi író Másvilág-sorozata alapján dolgozó ausztrálok által készített játék már ezért is megérdemli figyelmünket. Az Otherland az említett Másvilág-ciklus hálózatában játszódik, ahol a gazdagok kedvük szerint alakítják a virtuális világaikat. Persze sok idő telik el, mire idáig eljutunk, a játékot egy emlékek nélküli, üres bábbal kezdjük. Igaz, egy saját szájízünk szerint alakítható házunk lesz, de ezen kívül bármi megtörténhet. A Lambda központ kocsmáiban legalább 50 minijáték vár ránk, de a bejárható világok bármilyenek lehetnek. Steampunk ázsiai metropoliszok és rajzfilmes világok, egyiptomi mitológiát idéző vidék és klasszikus fantasy – ráadásul e világok folyamatosan változnak majd. A harc és a tárgyak gyártása, a hackelés mind-mind a „kód" gyűjtögetésére és felhasználására alapulnak, ez lesz tehát az univerzális nyersanyag, amivel fegyvert gyártunk és átalakítjuk magunkat.

Állítólag Keanu Reeves is ott van valahol a képen, nagyon megtetszett neki a világ





Jaj, az asszony itt is megtalált! Ideje lesz kitakarítani a szobát, ahogy megígértem.

EAST INDIA COMPANY

Fejlesztő > *Nitro Games* **Kiadó** > *Lighthouse Interactive* **Megjelenés** > *2009. első negyedév*

A kiadó minden bizonnyal nagy patkányságnak tartaná, ha egyszerűen Pirates!-klónnak neveznénk az East India Companyt, pedig hát lenne rá okunk... Elvégre itt is kedvük szerint harácsolhatunk a világ tengerein, valamelyik nagyhatalom csatlósát alakítva. Negyven gyarmati és európai városát járhatjuk be a 18. századnak, és a kereskedelemtől a kalózkodásig minden módszer megengedett a vagyonunk gyarapítására. Hajónkra természetesen toborozhatunk legénységet, vehetünk új ágyúkat, hősünkkel kardpárbajban győzhetjük le az ellenséges kapitányokat, és a játék végére már hatalmas flottát szedhetünk össze magunknak. Igaz, 10-fős online multiplayer nem volt a Pirates!-ben – persze amikor az megjelent 1987-ben, még internet se nagyon volt.

Reccsen a főárbóc és hasad a vitorlavászon – milyen kár, hogy ezt már valami Sid Meier kitalálta húsz éve...

DIVINITY 2: EGO DRACOINS

Fejlesztő > *Larian* **Kiadó** > *Még nincs* **Megjelenés** > *2009. második negyedév*

Bár az eredeti Divinity sokkal többet merített a Diablókból, mint bármi másból, az igazából a sorozat harmadik részeként megjelenő Divinity 2 megváltozott, és ha keressük az „apát", akkor bizony a Witcher irányában kell kutakodnunk. Az Ego Draconis is a döntéseink hatására alakuló küldetésekkel és végső soron történettel, illetve a szokásosnál valamivel komolyabban kidolgozott fantasy világgal próbál meg hódítani. No meg – és ennek már nyoma sincs a Witcherben – azzal, hogy hősünk, akit a játék indulásakor éppen sárkányirtó lovaggá neveznek ki, nem sokkal ezután belefut egy átokba, és innentől kezdve néha sárkánnyá változik. Ez persze egyrészt király, mert a repülő-tűzokádó óriás elég tápos teremtménye a világnak, viszont, mivel nem véletlenül nevelnek elhárító osztagokat minden nagyobb országban, oktalanul repkedve néha komoly ellenállásra kell számítanunk. Mind emlősi, mind hüllői énünket szabadon tápolhatjuk, tanulhatunk varázslatokat, készíthetünk mágikus fegyvereket és páncélokat.

Valaki 1-est dobott a 20 oldalú kockán és besült a tűzlabda varázslat

SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS

Fejlesztő *> Aspire* ***Kiadó*** *> Activision Blizzard* ***Megjelenés*** *> 2008. negyedik negyedév*

Kisebb-nagyobb változtatásokkal az Activision gyakorlatilag már többször kiadta ugyanazt a pókemberes játékot, érthető, ha most már kicsit szkeptikusan közelítünk az új verzióhoz. A Web of Shadows tulajdonképpen egy ponton akar csak újítani, a többi – szabadon bejárható New York, millió ismert és ismeretlen ellenség és barát feltűnése – megmaradt a régi recept szerint. Az újítás a harcrendszerben keresendő, ugyanis itt minden arra épül. Legyen szó ugrás közben előadott hálózásról, falon futva verekedésről, vagy a fekete szimbiótaruha által előhozható aljasságokról, a cél az, hogy minél hosszabb és látványosabb kombókat adjunk elő, hiszen ezzel együtt nő a fejlesztésekre elkölthető tapasztalati pont mennyisége. A következő számunkban meglátjuk, mire lesz ez elég.

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

Fejlesztő *> Rebellion* ***Kiadó*** *> Eidos* ***Megjelenés*** *> 2008 negyedik negyedév*

Már vagy egy éve számít nyílt titoknak, hogy az Eidos Angliában készítteti a Shellshock folytatását, ezúttal FPS-be formálva, és horrorszósszal ízesítve. Igaz, ennél többet senki nem tudott a kiadóból kihúzni, akik most az általunk látott legminimalistább marketingkampánnyal, alig egy hónappal a november végi megjelenés előtt jelentették be a Blood Trailst. A Shellshock ismerős lehet mindenkinek, pár hónapja teljes játékunk volt – a második rész azonban teljesen más lesz, mert a fejlesztők nem elégedtek meg a vietnami háború amúgy sem mesevilágba illő környezetével, hanem belekevertek egy titokzatos amerikai vírust is. Az ezt szállító repülő a dzsungelbe zuhan, a matéria elkezd terjedni, így a vietkong-jenki párbaj kiegészül a szinte zombivá butult fertőzöttekkel, akik mindent és mindenkit megpróbálnak metszőfog- és kalasnyikov-végre fogni. Ebbe a barátságos környezetbe lépünk be mi, s itt kell addig életben maradnunk, míg ki nem találjuk, mit is lehetne kezdeni a kórral.

top 10

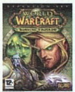
MAGYARORSZÁG 09.22 - 09.2

WARHAMMER ONLINE
EA HUNGARY
Következő számunkban kiderül, hogy lenyomja-e a WoW-t
PC GURU - . - **--%**

CRYSIS WARHEAD
EA HUNGARY
Tesztünket pár oldallal odébb olvashatjátok
PC GURU 08.12 **90%**

SPORE
EA HUNGARY
Will Wrightnak sikerült az, ami Sims 2-vel?
PC GURU 08.11 **95%**

THE SIMS 2 APARTMENT LIFE
EA HUNGARY
Lehet, hogy nem ez lesz az utolsó Sims 2 kiegészítő a toplistán?
PC GURU 08.10 **7.9%**



WOW BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Vajon hány millióval nő a WoW előfizetők száma novembertől?
PC GURU 07.03 **97%**

EURO TRUCK
SEVEN M
Nem véletlenül lett toplistás: Darths az összes példányt felvásárolta
PC GURU - . - **--%**

THE SIMS 2 DOUBLE DELUXE
EA HUNGARY
A Double Deluxból nekünk inkább hamburger jött be
PC GURU - . - **--%**

POKOLI SZOMSZÉDOK 3
SEVEN M
Exkluzív rész érkezett országunkba, csak itt, csak nálunk
PC GURU - . - **--%**

COUNTER-STRIKE: SOURCE
EA HUNGARY
A csalások miatt törölt accountok miatt fogy ilyen jól?
PC GURU 04.12 **87%**

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS
AN-TEC
Most már ezt is végigjátszottuk 124-szer, jöhet a 4. rész
PC GURU 05.07 **95%**

>> V13 név alatt készíti az Interplay új Fallout MMO játékát, aminek csapatába most Chris Taylor is csatlakozott

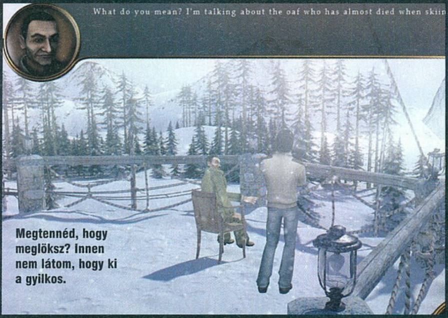
RIP TIBERIUM

Januári számunk borítóján mutatkozott be a nagyvilágnak a Tiberium, az EA második kísérlete arra, hogy a Command & Conquer világát akciójátékban mutathassák be. Az első próbálkozás ugye a Renagade volt, mely hatalmas várakozás közepette jelent meg, csak azért, hogy azonnal a cég egyik legemlékezetesebb bukásává váljon. A Tiberiumnak azonban még ez a sors sem jut ki, hisz az EA leállította a fejlesztést – ami várható volt annak fényében, hogy sem az E3-on, sem pedig a Games Conventionön nem állították ki a programot. Aki tehát tibériummezők között szeretne mamut tankkal vadulni, annak tovább kell várnia – tippünk szerint úgy öt év múlva az EA ismét megpróbálkozik a dologgal…

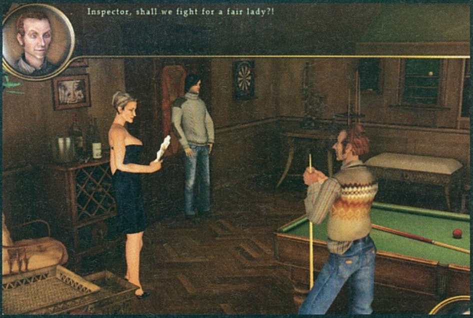
DEAD MOUNTAINEER´S HOTEL

Fejlesztő > *Akella*
Kiadó > *Lighthouse Interactive*
Megjelenés > *2008. negyedik negyedév*

Ugyan a Halott Hegymászó Hotelje már tavaly megjelent oroszul (igaz, már 2004-ben írtunk róla), az angol nyelvű kiadás csak most, év végén lesz esedékes. A több névváltoztatáson is átesett játék a Sztrugackij-testvérek (lásd még: Stalker) könyve alapján készült, mely egy hóvihar által elhagyhatatlanná tett hegyi pihenőben játszódik. Egy rendőrt alakítunk, akinek az után kell akcióba (illetve kalandba) lendülnie, hogy valakinek nem volt elég a forralt bor és a biliárd, hanem nekiállt embert ölni. Ráadásul jó ocsmány és rejtélyes módon, így sokat kell majd kutatni és beszélgetni, mire kisilabizáljuk, hogy a vendégek és alkalmazottak közül ki a tettes – már ha ez sikerül, hisz öt befejezés lesz, tehát megeshet, hogy nem azt tartóztatjuk, akit kellett volna… Persze közben kiderül, hogy mindenki hazudik, mindenkit hátsó szándékok mozgatnak, és talán az is, hogy mindenki klón/elveszett testvér/szektavezér…



Megtennéd, hogy meglöksz? Innen nem látom, hogy ki a gyilkos.



AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ IPAR...

Peter Molyneux-t megkérdezték, melyik játékot lenne kedve újra elővenni, leporolni és közkinccsé tenni. Lelkesen azt válaszolta, hogy a Populoust és a Syndicate-t. Mivel ezeknek a játékoknak a jogai az Electronic Arts-nál vannak, nem túl sok esélyt látunk arra, hogy ingyenesen letölthetővé teszik azokat.

20%

Bár a megjelenésre még várnunk kell pár hetet, úgy tudjuk, hogy a Ubi Soft lelkesen készül a Far Cry 2 kiegészítő lemezének elkészítésére. Kétségtelen, hogy a játék fergeteges lesz, de vajon ez elég a bizakodáshoz? Az biztos, hogy a kiadó már elkönyvelte a sikert, de azért sejthető, hogy úgyis az eladási adatok döntenek mindenről.

75%

Mindig is fájó pont volt számunkra, hogy a japán kiadókat nem érdekli a PC-s piac. Hozzáállásuk érthető, de most mégis valamiféle változást gyanítunk, ugyanis a Capcom után több kiadó elgondolkozott azon, hogy PC-re is megjelentetik játékaikat. Reméljük, hogy igaz a pletyka, hiszen ki ne örülne egy Metal Gear Solidnak, vagy egy Sonic Unleashednek?

50%

A Lich King rád vár...
Outland démoni lényei ellen már győztél....
Arthas - a Lich King - olyan eseményeket indított el, amelyek könnyedén Azeroth teljes pusztulásához vezethetnek.
A Scourge élőhalott légiói azzal fenyegetnek, hogy pestisként söpörjenek végig az egész világon...
Ismét az igazi hősökön a sor, hogy Northrend fagyos földjén egyszer és mindenkorra véget vessenek a Lich King rémuralmának.
• Küzdd fel magad 80-as szintig!
• Dacolj a Lich King hatalmával!
• Új Death Knight [Halállovag] kaszt
• Irányíts ostromgépeket!
12+
TM
www.pegi.info
Blizzard Entertainment
© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wrath of the Lich King is a trademark and World of Warcraft, Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
NIGHT-OPENING RAID:
NOVEMBER 12. 22:00
MEDIA MARKT, WESTEND

Kanadában készül a Deus Ex igazi folytatása

Írta · Grath

MONTREAL EX MACHINA

„Borzasztó nehéz, szinte már ijesztő" – válaszolja egy sóhajtás után Jean-Francois Dugas, a Deus Ex 3 vezető designere, a készülő játék fő ötletgazdája kérdésemre, miszerint milyen érzés hozzányúlni egy ilyen legendás sorozathoz. És igaza is van, hisz rajongók légiói várják a programot – olyan rajongók, akik az eredeti alkotókkal készült második részt is kegyetlenül darabokra cincálták.

„Borzasztó nehéz a feladat, hisz azon túl, hogy a Deus Ex fantasztikus játék volt a maga idejében, sok részéhez bizony hozzá kell nyúlnunk, hogy mai színvonalra hozzuk". A Deus Ex ugye 2000-ben jelent meg, és mint a fejlesztőknek, úgy a PC Guru szerkesztőségi tagjainak is fantasztikus emlékei fűződnek hozzá. A megjelenése óta eltelt nyolc évben – ami bőven kilenc-tíz lesz, mire a harmadik rész megérkezik a boltok polcaira – azonban a játékvilág hatalmasat fejlődött, és itt nem csak a technológiai dolgokra, a grafikára kell gondolni, de a játékmenetre is: egy mai, modern FPS teljesen másként épül fel, mint egy évtizeddel ezelőtt.

Hiába a retinába ültetett fotógép minden effektje és Zeiss-optikája, ez a csatorna bizony büdös...

Azonban még mielőtt ezekről a dolgokról beszélnénk, Jean-Francois-t a Deus Ex 3 világáról kérdezem. A pletykák igaznak bizonyultak, „a játékunk előzmény lesz, és mintegy húsz évvel játszódik az eredeti előtt". Igaz, a 2027-es év nagyon nem olyan, mint amit most talán elképzelünk, sokkal jobban hasonlít a Blade Runner neonfényben úszó, egyfelől ultramodern, másfelől viszont mocskos, brutális világképére, mint bármi másra. Az összes képen, amit a cikk illusztrációjaként látsz, Sanghaj egy-egy része látható, ez a város lesz ugyanis az egyik leg-

fontosabb helyszín a Deus Ex 3-ban (de Jean-Francois megnyugtat, „természetesen a kaland most is körbevezet az egész világon – sőt, több helyszínt fog a játékos felderíteni, mint az eddigi epizódokban"). Sanghaj a 2027-es évben már teljesen nyíltan két részre szakadt – a (szó szerinti) alsóvárosban élnek a szegények, az arctalan munkástömegek, míg fent, egy hatalmas pilléreken nyugvó szinten a gazdagabbak. Lent szinte nincs is napfény, fent viszont minden megtalálható, ha van elég pénzed – drogok, nők, szórakozás. Érdekes, de ez a város nem a kezdőhelyszín lesz, ide csak jó pár óra játék után juthatunk el.

Ráadásul, ha ez még nem lenne elég konfliktusnak, az utóbbi néhány évben egy másik feszültségforrás is kialakult a társadalomban. Feltalálták ugyanis a kiberbeültetéseket: kameraszemek, mechanikus végtagok, gerincbe szerelt fegyverrendszerek, géptüdő – minden elérhető, amit csak a militáns lelkületű kutatólaboratóriumokban ki tudtak találni. Igaz, mindezek csak a legerősebbek, a tökéletes fizikai tulajdonságokkal bírók számára elérhetők (hiába, még nincs tömeggyártás, egyénekre van szabva minden), akik így természetesen még inkább kiemelkednek a tömegből. Ezek a szuperemberek általában katonák és biztonsági őrök, ügynökök és rendőrök – és természetesen igen rossz vért szül, amikor ilyen egyedek nekiállnak mondjuk békét fenntartani, vagy tömeget oszlatni. És persze a kutatás sem nagy egyetértésben zajlik, a cégek – mintha csak a Shadowrun világában járnánk – büdzséjük komoly részét költik az „agresszív kutatásra", vagyis arra, hogy bemennek egy konkurenshez, mindenkit lecsapnak, és elszelelnek a merevlemezekkel, memóriakártyákkal.

Ez tehát a kiindulási pont, a világ, amely a Deus Ex 3 keretein belül vár ránk: a félelmetes technológiai fejlődés mellett ugyanúgy megmarad – sőt, növekszik – a szegénység, a betegségek, a gyűlölködés. Lássuk, hogy miként is lépünk be ebbe a nem túl barátságos univerzumba. „A játékosok egy Adam Jensen nevű biztonsági őrt alakítanak majd, aki egy biobeültetésekkel foglalkozó cégnél dolgozik. Semmi különös nincs benne, már azon túl, hogy természetesen neki is vannak kiberimplatnjai". Sajnos a történetről egyelőre nagyon szűkszavúan szólt mindenki, nem csak Jean-Francois, de Mary De Marle, a „narratív direktor", vagyis az írócsapatot vezető hölgy is. Annyit sikerült kihúznom belőlük, hogy a Deus Ex 3 in medias res, azaz „bele a közepébe" stílusban kezdődik, valami hihetetlenül látványos akcióval. Ezt követően lelassulnak a dolgok, megismerkedhetünk a céggel, hősünk főnökeivel és kollégáival, egyszóval megszokhatjuk a játékot – és csak ezután indul majd be igazán a történet. Merthogy a kutatóintézetet egyszercsak éjfekete ruhás, halálosan képzett kommandósok lepik el, akik mindenkit legyilkolnak. Kivéve minket, hisz, állításuk szerint tőlünk szerezték a támadáshoz szükséges adatokat, térképeket. Mivel kicsit gyanús lenne, ha ott maradnánk a hullákkal teli, kifosztott helyszínen, muszáj menekülnünk, muszáj kideríteni, hogy mi a fene is történt, mibe sikerült belecsöppennünk. Azon túl, hogy most is az egész világot behálózó konspirációba keveredünk, nem sokat tudtam meg. És hogy lesz-e a játékban Illuminati? „Mindent megteszünk, hogy a régi rajongók is meg legyenek elégedve a játékkal, és ehhez hozzátartozik néhány régi szereplő, szervezet megjelenése is" – mondja a konferenciabeszélgetésben szintén részt vevő marketingesek által megnevelt Mary. A Denton-tesók? „Nem erősíthetek meg semmit, tippelj!" – azt hiszem ez felér egy jó hangos igennel...

A történet tehát egyelőre hét lakat alatt őrzött titok, de az mindenesetre biztató, hogy a háromfős állandó írócsapatot kéthavonta egyszer egy hétre kisegíti Sheldon Pacotti, az első Deus Ex vezető írója is. És bár ez valószínűleg nem több egy ügyes marketingfogásnál, azért si-

A CSALÓDÁST OKOZÓ MÁSODIK RÉSZ UTÁN A FEJLESZTŐK IGEN NAGY KIHÍVÁSSAL ÁLLNAK SZEMBEN, HISZEN EGYSZERRE KELL MEGFELELNIÜK A RAJONGÓKNAK ÉS A KOR KÖVETELMÉNYEINEK...

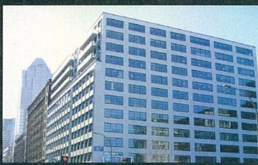
KIBERPUNK RENESZÁNSZ

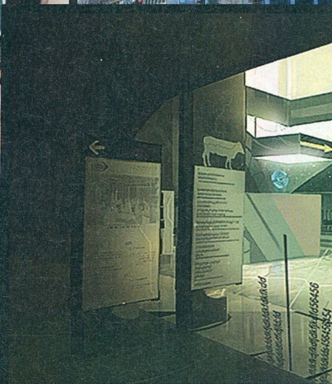
Bár most nehezen hihető, hogy 20 év múlva a nagyon divatosak ilyen hacukákban fognak mászkálni, meg kell vallani, mi cseppet sem értünk ezekhez a dolgokhoz, úgyhogy elképzelhető a dolog. Ez a kiber-reneszánsz stílus mindenesetre Jonathan Jacques-Belletéte-nek, a játék művészeti vezetőjének köszönhető, aki már fiatal művészként is ilyen rajzokat készített. Ráadásul itt ez szépen összejátszik a történettel is, amely állítólag egészen Leonardo Da Vinciig megy vissza. Azért reméljük nem kell majd múzeumokban a Szent Grál nyomait keresnünk...

A koncepciórajzok egy olyan világot ígérnek, ahol már jelen van a jövő, de a mai világ összes rákfenéje is.

MADE IN CANADA

Az Eidos két éve vette a fejébe, hogy a lassan a legnagyobb játékfejlesztői központtá váló Kanadában ők is összeraknak egy csúcsminőségű gárdát. Az ötletet tett követte, és 2007 nyarán meg is alakult az Eidos Montreal, méghozzá három fejlesztésre elég, hihetetlenül képzett legénységgel (főként a Ubisoft, az Electronic Arts és a Microsoft legényeiből toboroztak – amivel nem arattak nagy sikert e cégeknél). Az elsőként bejelentett alkotásuk a Deus Ex 3, de e mellett még két gárda szorgoskodik. A pletykák szerint ezek közül az egyik egy másik legenda, a Thief új epizódja, a harmadik pedig egy teljesen új irány – egyesek szerint egy forradalmi stratégia...

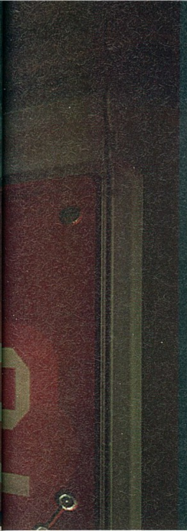




került megszerezni Warren Spector és Harvey Smith áldását is a játékhoz. A hallottak, illetve a képeken látottak alapján a világgal, a hangulattal nem lesz gond. A fejlesztők által kiberreneszánsznak elnevezett divatstílus tombol mindenhol, és ez már önmagában is igen egyedi képet sugároz. Aztán ott van Sanghaj, egy igazi kiberpunk világ, szóval úgy tűnik, a program ezen részébe nem nagyon lehet majd belekötni.

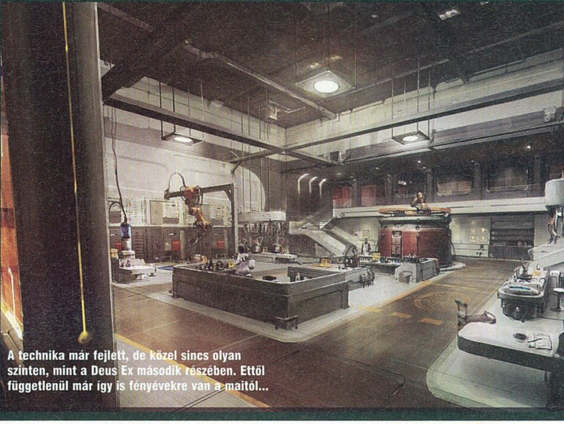
De milyen lesz maga a játék? – kérdezem Jean-Francois-t. „A felépítés nagyban hasonlít majd a Deus Ex-re, ugyanúgy lineárisan haladsz előre a történetben, nem válogathatsz a helyszínek között, viszont az egyes területeken belül teljes szabadságod lesz a megoldásokat illetően. Ráadásul, mivel a helyszínek sokkal nagyobbak és részletesebben kidolgozottak, mint eddig bármikor, a szabadságot is sokkal nagyobbnak fogod érzékelni". Természetesen a Deus Ex 3 is annyira lesz akció, amennyire a játékos akarja. Sokhelyütt lopakodással, alternatív útvonalakkal, mellékküldetések végrehajtásával, hackeléssel, rábeszéléssel is eljuthatunk A pontból B-be, de a Halon nevelkedetteknek mindig ott lesz az arzenáljuk is. „De ne legyen benned kétség, a Deus Ex 3 egy szerepjáték, csak éppen a játékos tetszése szerint vihet bele akciót is. Ráadásul nem csak úgy szerepjáték, hogy tapasztalati pontokat gyűjtesz benne, de úgy is, hogy alakítod a világot, a sztorit".

Utóbbi bennem előhozza az ilyen téren nagy csalódást jelentő Invisible Wart (ez volt ugye a Deus Ex 2 alcíme), ahol négy-öt frakció harcolt a kegyeinkért, de sosem volt igazi következménye tetteinknek. Hiába irtottuk, ahol értük a templomosokat, a főpap ugyanúgy felajánlotta a küldetéseit – döntési szabadságunk tehát teljes volt, viszont következmények nélkül ez fabatkát sem ért. Amikor erről kérdezem, Mary is elismeri a dolgot: „Igen, az Invisible War ilyen szempontból teljes kudarc volt. Az első dolog, amit elhatároztunk, az volt, hogy igenis legyenek igazi következményei a játékosok cselekedeteinek. Ettől persze hihetetlenül nehéz lesz úgy megírni a történetet, hogy az figyelembe vegyen minden korábbi döntést, és soha ne lehessen véglegesen rossz döntést hozni – de időnk szerencsére van". És hogy ez azt jelenti-e, hogy ha valakit átverek, akkor utána nem fog velem üzletelni, tehát lehet, hogy elbukok néhány lehetséges küldetést? „Igen, ez a célunk. Ha egy társaság felbérel egy másik ellen,

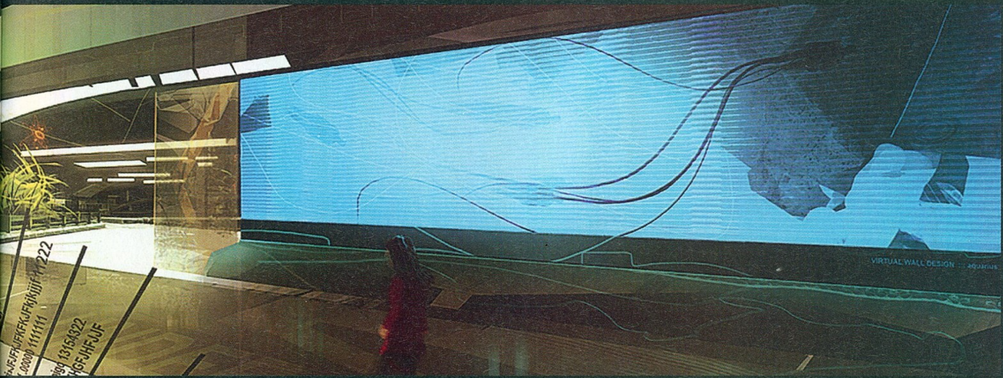


GRÁNÁTPARÁDÉ

Bár a fejlesztők végül úgy döntöttek, hogy nem lesznek eltérő lőszerfajták a fegyverekhez (tehát minden sebez majd mindenkit, legyen szó humanoidról vagy robotról), ez nem jelenti azt, hogy nem lesz minimum húszféle lehetőségünk a fegyveres harc során. Gránátból például rögtön öt különböző található a játékban (és ez akár még meg is duplázódhat is az elkövetkezendő, fejlesztéssel töltött években), mindegyik abszolút a valós fizika alapján fog például pattogni, és komoly segítséget jelentenek majd a küzdelmeinkben (egy tanács már jó előre: a füstgránátot semmiképp ne infravörös tartományban nézelődő robotok ellen vessétek majd be).



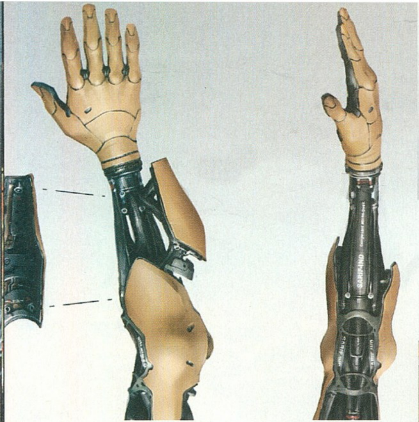
A technika már fejlett, de közel sincs olyan szinten, mint a Deus Ex második részében. Ettől függetlenül már így is fényévekre van a maitól...

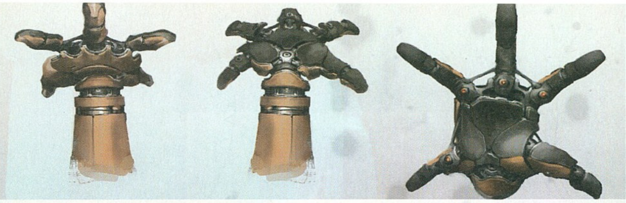


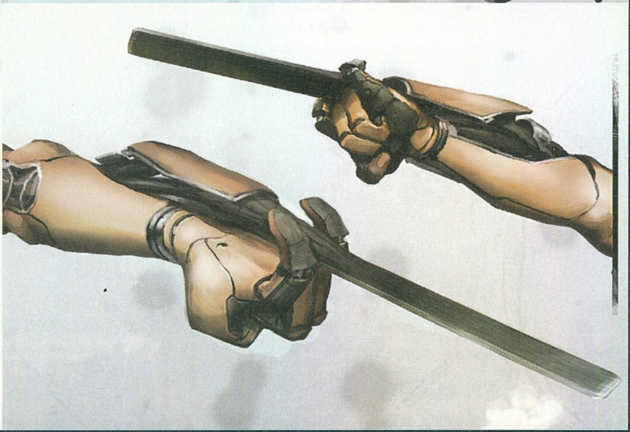
A TÖRTÉNET SZERINT JÓ HÚSZ ÉVVEL AZ ELSŐ RÉSZ ELŐTT JÁRUNK, S HABÁR A FEJLESZTŐK ÍGÉRIK A „FOLYTATÁSRA" UTALÓ KIKACSINTÁSOKAT, ETTŐL FÜGGETLENÜL TELJESEN KÜLÖNÁLLÓ SZTORIT KAPUNK.

és a másik társaság azonosít, akkor ők utána nem fognak neked munkát ajánlani – viszont egy kivégzőosztag benézhet hozzád valamikor, ha tényleg nagy kárt okoztál nekik".

És mi újság a harccal? Jean-Francois veszi át a szót: „Ez a döntésünk hangzik talán majd a legellenszenvesebbnek a rajongók számára, de csak addig, amíg ki nem próbálják: a fegyveres harc a játékos célzásán múlik, és nem a képességeken, beültetéseken. Sőt, külön képzettségek nem is lesznek, mint az első részben. Az akciórészek tehát olyanok lesznek, mint egy FPS-ben: ahová célzol, oda megy a golyó, vagy sörét, vagy amilyen lőszert éppen használsz. Borzasztó hülyén nézett ki, amikor az eredetiben öt méterre voltál valakitől, és noha kiképzett terrorelhárító ügynök voltál, nem tudtad eltalálni – ezt el akartuk kerülni". A srácok ráadásul mindent belepakolnak a játékba, ami standarddá vált az elmúlt években az ak-







BEÜLTETÉSEK

A Deus Ex 3 beültetései a katonai kutatólaborok eredményei, így kifejezetten a harcot, a túlélést szolgálják. Az talán alap, hogy a hús-vér karokat fémre lehet cserélni, ami átüti a falakat, de még ezen belül is rengeteg lehetőségünk lesz.

1. KIBERKAR

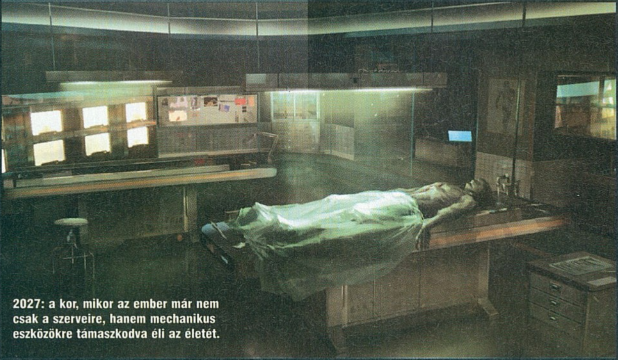
Az alkar természetesen a fegyvercsatoló helye, így nem csak retinánkra vetítve látjuk a lőszer mennyiségét, de a becélzott tárgy vagy ellenfél sebességét és távolságát is pontosan tudjuk. Ráadásként a fegyverek visszarúgását is csökkenti.

2. KIBERPENGE

Az alkarból előhúzható kerámiapengét aktiválva hősünk szervezetét elönti az adrenalin, így hihetetlen sebességgel tud kaszabolni minden irányba. És hogy alkalmas lesz-e lövedékek lepattintására? „Nekünk is eszünkbe jutott” – kuncog Jean-Francois.

3. KIBERTENYÉR

Tenyerünk is multifunkciós eszközzé válhat, a legfontosabb ezek közül a falmászás lehetősége lesz (persze nem minden felületen, elvégre nem Alient alakítunk). Más, egyelőre titokban tartott haszna is lesz, mi üvegolvasztást várunk még tőle...

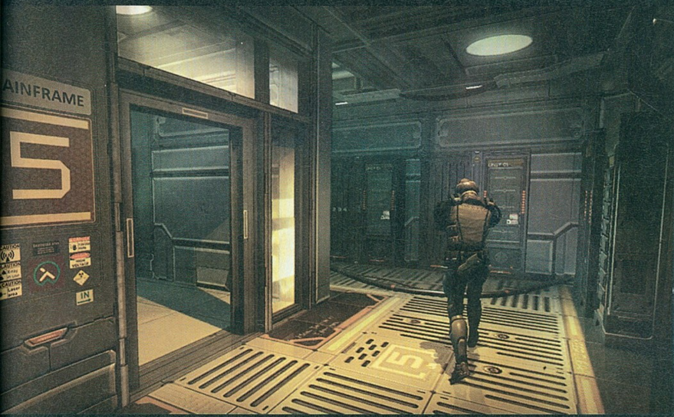


2027: a kor, mikor az ember már nem csak a szerveire, hanem mechanikus eszközökre támaszkodva éli az életét.

ciójátékok között. Fedezékrendszer? Stimmt. Százpontos skála helyett regenerálódó életerő? Megvan. Okos AI és scriptelt helyzetek keverése? Ígéretünk van rá.

A fenti idézetből az is kiderül, hogy a sok rajongót zavaró egyesített lőszer rendszere (nem volt minden fegyverhez külön lövedék, hanem ugyanazok a nanorobotok működtek gépfegyverben és rakétavetőben) eltűnt. A fegyverszerelgetés viszont minden eddiginél erősebben van jelen, megint lehet kiegészítőket, kütyüket pakolni az eszközökre. Ide egy nagyobb tárat, oda egy erősebb távcsövet, amoda lézercélzót, EMP-töltetet, visszarúgásgátlót, ahogy tetszik. Ami nem lesz, a lőszer-

A Deus Ex világában simán megfér egymás mellett a legmodernebb technika és a reneszánsz hangulat.



fajták cserélgetése. Nem lesz tehát külön töltény emberek és robotok ellen, nem lesz üvegolvasztó löveg, mert a fejlesztők szerint ez már átláthatatlan lett volna. Halkan jegyzem meg, hogy ebben azért nem értünk egyet, hiszen egy, a Crysisban már bevált rendszerrel minden gond nélkül meg lehetett volna oldani a dolgot...

A lopakodás is átment egy nagygenerálon, pontosabban most már ésszerűen működik a dolog: az infrában is látó szemek – vagy low-tech ellenfeleknél: szemüvegek – korában nincs értelme árnyékban bujkálni, mert csak úgy nem vesznek észre minket, ha valami mögé elrejtőzünk. Akkor érdemes előresasszézni, mikor az őr elfordul – egyszerű, földhözragadt, de mélységesen logikus megoldás, ráadásul a fedezékrendszert itt is nagyszerűen lehet használni. Rákérdeztem, hogy mindig egyedül kell-e majd harcolnunk, vagy lesznek részek, ahol kapunk szövetségeseket is, de úgy néz ki, hogy ez még nem dőlt el. Ahogy Jean-Francois magyarázta: „Az állandó társ ötletét hamar elvetettük, de mindenképpen szeretnénk olyan részeket, bevetéseket, ahol nem egyedül kell helyt állnunk. Lehet, hogy ezek scriptelt jelenetek lesznek, de lehet, hogy olyat is készítünk, ahol mondjuk a Gears of Warhoz hasonlóan egy ideig valaki veled együtt küzd. Még mindig kísérletezgetünk az ilyen dolgokkal, meglátjuk, mi működik, mi élvezetes, és mi nem. Megígérni nem tudom, de hidd el, mi is szeretnénk ilyen elemekkel turbózni a játékot".

A program legegyedibb részeit a biobeültetések jelentik, amelyekből legalább húsz darab lesz. Mint korábban említettük, nincsenek külön képességek és beültetések – csak ezek a kibercuccok, amik viszont teljesen egyediek lesznek, tehát az egyszerű plusz erő, plusz ugrásmagasság, plusz lőfegyveres sebzés dolgokat el lehet felejteni. És mivel a technológia 2027-ben még nem tart ott, mint az Invisible Warban, drónok sem lesznek. Ehelyett katonai jellegű kommandóscuccok közül mazsolázhatunk. A játék elején már rögtön néhány ilyen felszereléssel indulunk – mi választhatunk egy nem az összes darabot tartalmazó listából – és utána pénzért tudunk magunkba szerelni újabbakat és újabbakat. Ráadásul ezzel még nincs is vége a dolognak, hisz a beültetéseket még fejleszteni is lehet – méghozzá a küldetések elvégzéséért és más cselekedetekért (például sikeres rábeszélésekért, átverésekért, flörtölésért, hogy csak a szociális téren elnyerhető pontokat említsük) kapott tapasztalati pontokból. Más RPG-kben megszokott dolog, hogy a játék felére már annyi pénzünk van, hogy nem csak gyógycsomagból és lőszerből cipelünk magunk után zsákszámra, de akár egy egész várost is megvehetnénk. Na itt ezt nem így tervezik, Jean-Francois elmondása szerint komoly figyelmet fordítanak a játék „gazdaságára", vagyis arra, hogy ilyesmi ne fordulhasson elő. Ha meg akarunk venni minden fegyvert, nem marad pénzünk belültetésekre – ennek ellentéteként, ha az implantátumok közül

akarjuk az összeset összegyűjteni, nem lesz töltényünk, gránátunk, kiegészítőnk a fegyverekre – a tápolás lehetősége tehát adott, de érdemes lesz odafigyelni, hogy mire költjük a nehezen megszerzett javakat.

Na de milyenek is lesznek ezek a kibercuccok? Csupa-csupa különleges dolog, melyeket élvezet lesz használni. Ráadásul a jelen állás szerint ennek korlátja nem is lesz, mert egyelőre mindenféle energiamérce vagy bármi hasonló nélkül, tucatszám használhatjuk az implantjainkat – bár némelyiknek szüksége lesz egy kis töltődési időre, mielőtt újra elsüthetjük. A fejlesztők által említettek közül a mi érdeklődésünket a megerősített kiberkezek kártya-vadászatokat, de kereshetünk rejtett helyeket is, ahová máshogy legfeljebb robbantva lehetne bejutni – az meg ugye nem a legcsöndesebb módja a benyitásnak. Ha mindezt kombináljuk a Smart-Vision nevű képességgel, még szórakoztatóbb lehet, hiszen ez kiemeli az érdekes helyeket (kép mögé rejtett széf, hívogató szellőzőnyílás, megbabrálható számítógép), és néhány szintet fejlesztve már a falon is átláthatunk vele. A két képesség összeadásából tehát simán kijöhet egy olyan szituáció, hogy egy, a fal másik oldalán békésen járőröző, cigiző őrt egyszerűen a falon keresztül ütünk ki. Persze mindenhol nem lehet ezt eljátszani, felborítaná az egész játékot. Ahogy Jean-Francois megfogalmazta, Persze a cyberkéz még nem minden: van egy képesség, amely tulajdonképpen a zuhanás negatív következményeit (úgymint palacsintára lapulás az aszfalton) enyhíti, méghozzá úgy, hogy egy ragacsos kötelet lő ki a starthelyre, így lassan le tudunk majd ereszkedni a célállomásra. Egy másik, várhatóan igen látványos képesség, amikor a páncélunkból több száz apró golyót lövünk ki magunk köré minden irányban – ezt nyilván akkor lesz érdemes használni, amikor sokan állnak körülöttünk. Lesznek még további támadó és védekező képességek is, de amikor a láthatatlanságra kérdeztem rá, még nem akartak válaszolni – ez nálam azt jelenti, hogy mindenképpen kísérleteznek a dologgal.

INTERJÚ

Az Eidos-játékok magyar forgalmazója, a CD Projekt által megszervezett konferenciabeszélgetésben hárman vettek részt (plusz néhány marketinges és a fejlesztők community managere). Az információkat és a válaszokat tehát köszönjük a következőknek:

JEAN-FRANCOIS DUGAS

VEZETŐ DESIGNER

KORÁBBI MUNKÁI:
Far Cry Instincts, Far Cry Predator

KEDVENC JÁTÉKAI:
Gabriel Knight-széria, Heroes of M&M 2

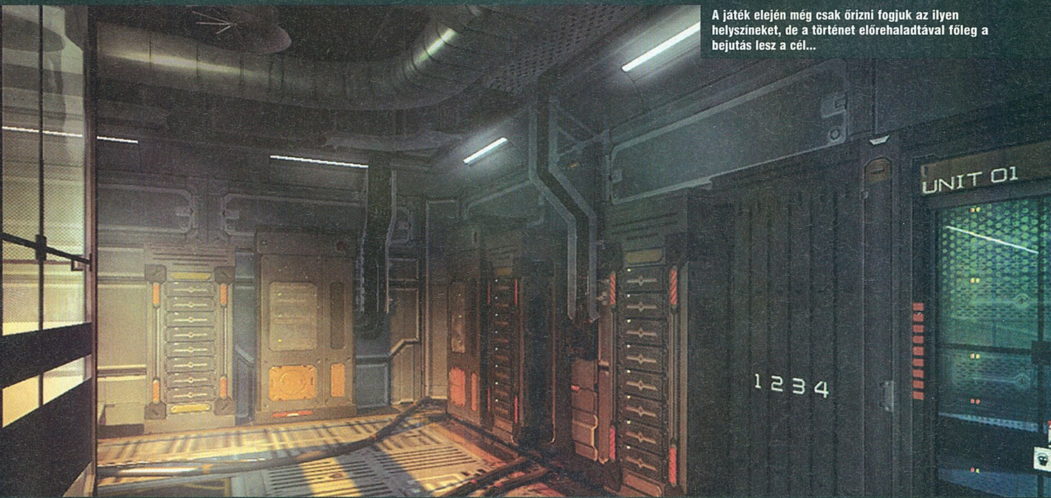
A DE3-RÓL:
„Bár néhány rajongónak talán elég lenne a DX1 új textúrákkal és alig átalakított történettel, mi ennél sokkal többre vágyunk – plusz ugye ott vannak azok a milliók, akik kihagyták a legendás játékot."

MARY DE MARLE

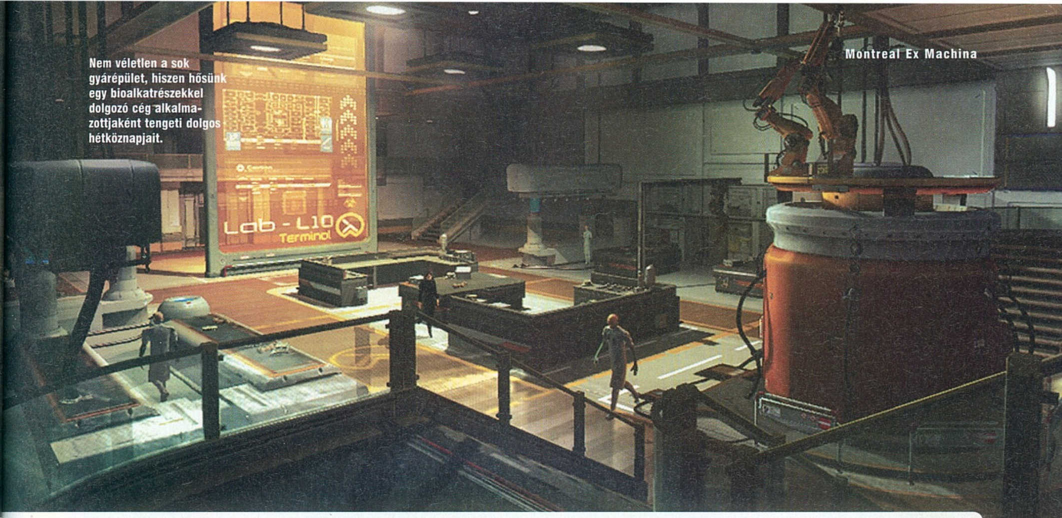
NARRATÍV DIREKTOR

KORÁBBI MUNKÁI:
Myst-sorozat, Splinter Cell Conviction, Homeworld 2

keltették fel, amelyek amellett, hogy – kicsit ellentmondva a fent írtaknak – csökkentik a fegyverek visszarúgását, kicsit felfejlesztve arra is alkalmasak, hogy a vékonyabb falakon átüssünk velük. Ezzel elkerülhetünk kulcs- „mi nem vagyunk Red Faction, meg a vastag fémfalakon amúgy sem tudnál átütni – üveg, fa, vékony, vagy éppen berepedt fémlemez, ilyen helyeken tudod majd eredményesen elsütni ezt a képességet". A hackeléshez is kell majd egy beültetés, ezt azonban másként oldották meg, mint eddig, ugyanis egy piciny stratégiai minijátékot kell elképzelnünk, ahol a mi képességünk szintjének, illetve a meghackelt tárgyat védő tűz-



A játék elején még csak őrizni fogjuk az ilyen helyszíneket, de a történet előrehaladtával főleg a bejutás lesz a cél...



Nem véletlen a sok gyárépület, hiszen hősünk egy bioalkatrészekkel dolgozó cég alkalmazottjaként tengeti dolgos hétköznapjait.

KEDVENC JÁTÉKA:
Resident Evil 4
A DE3-RÓL:
„Nehéz feladat felnőni a DX1 komplex, különös karakterekkel és szervezetekkel teli történetéhez, de nem szabad túl bonyolulttá, kuszává tenni a dolgokat. Plusz ügyelni kell arra, hogy a játékosok is alakíthassák a sztorit."

JULIEN BOUVRAIS
TECHNOLÓGIAI DIREKTOR

KORÁBBI MUNKÁI:
Speed Devils, Rainbow Six, Splinter Cell-sorozat
KEDVENC JÁTÉKA:
Zelda-sorozat
A DE3-RÓL:
„Bár a Tomb Raider-motort használjuk a grafikai megjelenítéshez, valószínűleg mindenki meg lesz döbbenve, hogy mennyire más módon használtuk fel azt, mint a Crystal Dynamics. A futurisztikus 2027 világa fantasztikus hely, és a technológiánk segítségével ezt be is tudjuk mutatni!"

fal erősségének függvényében állnak fel az egységek, és itt kell legyőznünk az ellenfelet. Sajnos képet még nem adtak ki erről, pedig a fejlesztők elmondása szerint már most igen jól néz ki a drótvázas grafikával megoldott minijáték.

Az interjú végén még pár technikai kérdést eresztek meg, a legmeglepőbb válasz talán az, hogy az crystal dynamicses kollégák által gyártott Tomb Raider Underworld módosított motorját használja a Deus Ex 3, ami azért is jó, mert így rögtön az első pillanattól kezdve elkezdhettek prototípusokat gyártani az egyes játékelemekhez, és nem kellett fél-egy évet bíbelődni egy új motor megírásával, vagy legalább kitanulásával. Igaz, ez nem jelenti azt, hogy hamarosan a kezünkbe kerülne a játék, hisz annak ellenére, hogy a legtöbb játékelemet (mint a harc, a hackelés, a párbeszédek) már működő formába öntötték, még a sztori is képlékeny, és a pályákkal sem állnak sehogy. Bár egyáltalán nem kommentálták a megjelenési időt illető kérdéseimet, én az elmondottakból arra következtetek, hogy egyáltalán nem biztos, hogy jövőre megjelenhet a játék. De ahogy Jean-Francois mondta, nem is sietnek. Időbe tellett, mire összeszedték a mai viszonyok között kifejezetten kicsinek számító 85 fős brigádot, időbe telt, mire megállapodtak az alapokban, és például a multiplayer-móddal is kísérleteztek néhány hónapot, mire elvetették az ötletet. „Talán majd a Deus Ex 4-ben" – mondta nevetve kérdésemre az időközben a konferenciaterembe tévedő, néhány hónapja még vezető programozóként, ma már a DX3 alatt dolgozó teljes technológiáért felelős Julien Bouvrais.

Nagy kérdés persze, hogy a rajongók mit szólnak az újításokhoz – az Invisible War ugye csúnya balhékat kavart annak idején. Ezt elkerülendő a Deus Ex 3 elsősorban PC-re készül, még nincs konkrét döntés a konzolos portokról. Persze a motor tudja mind az X360-at, mind a PS3-at, szóval üzletileg balfogás lenne nem kiadni, de ez semmilyen módon nem hat ki a PC-s változatra, ami szépen támogat majd minden PC-s effektet és hardvert.

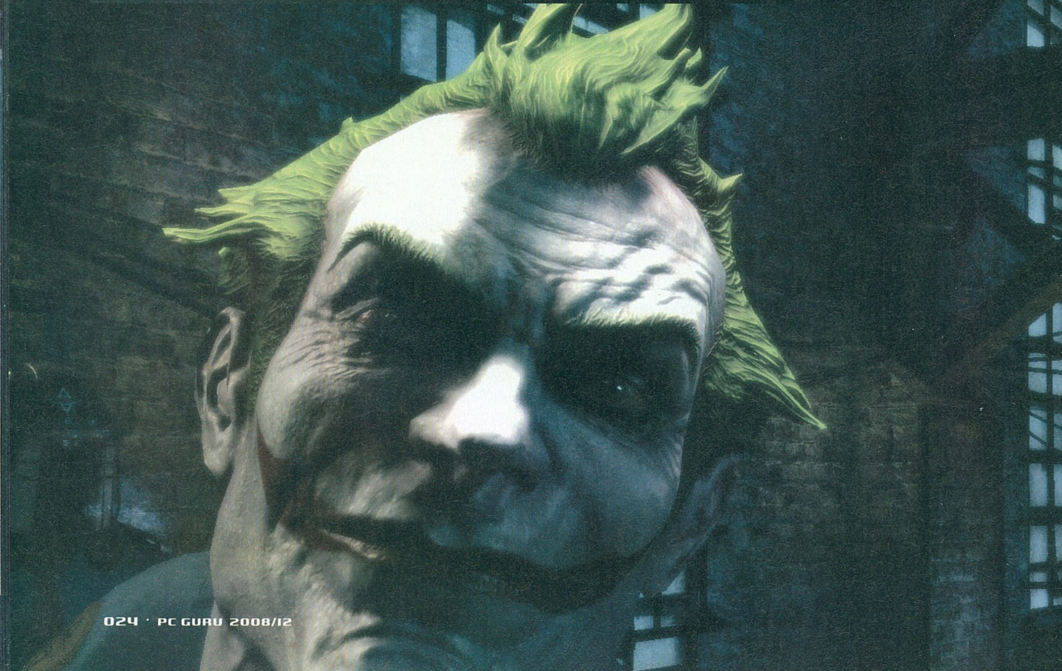
„Borzasztó nehéz feladat – mondja harmadszorra is a vidám, de azért kicsit fáradt hangú designer –, mert kritikusan kell viszonyulnod a világ egyik legjobb játékához. Rengeteg dolog volt abszolút csúcsminőségű benne, mikor megjelent, de mára bizony sok összetevője elavult, nagygenerálra szorul. Hatalmas rajtunk a nyomás – csak elképzelni tudom, a Fallout 3-as srácok mit éreznek, akik még nézőpontot is változtattak –, de mindent megteszünk, hogy végre méltó folytatás készüljön a Deus Exhez!"
Kell ennél jobb végszó?

A Sötét Lovag visszatér írta · Bate

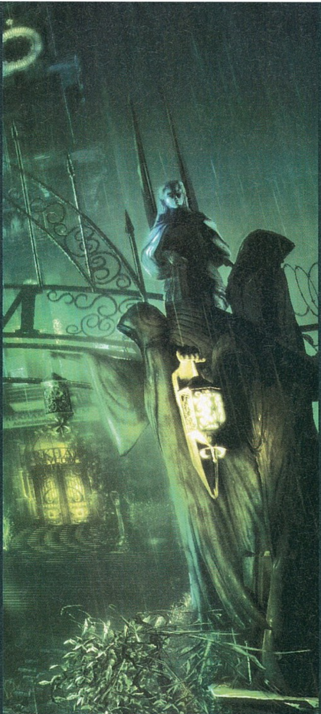
BATMAN
ARKHAM ASYLUM

fejlesztő > Rocksteady kiadó > Eidos web > www.rocksteadyltd.com

Nem is olyan rég külön cikk keretében foglalkoztunk az elmúlt közel két év szuperhősös játékaival, s nem alkottunk rózsás képet ezen programokról. A fanyalgó írás készültével közel egy időben jelentették be az egyik legújabb képregény ihlette játékot, a Batman: Arkham Asylumot, s mi most utánajárunk, vajon a Rocksteady képes lesz-e megfelelni a programmal szemben támasztott elvárásainknak.



A játék bejelentését követő napokban azonnal megindultak a találgatások, s a címből következően sokan szinte azonnal készpénznek vették, hogy a legújabb Batman-kaland a Grant Morrison által írt, meglehetősen komor Arkham Asylum című munkát (a képregény már elérhető hazánkban is) ülteti majd át digitális formába – de erről szó sincs, a kapocs mindössze annyi, hogy mindkét alkotás a hírhedt elmegyógyintézetbe helyezi a cselekményt.

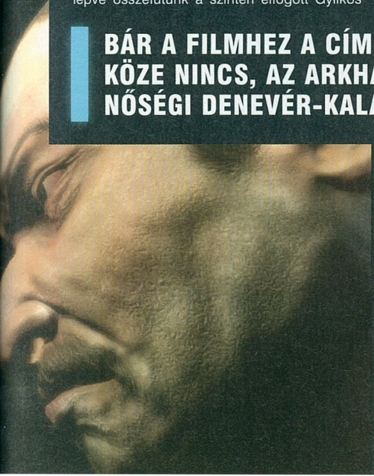


KI ITT BELÉPSZ...

Mindenekelőtt felejtsétek el azt a kissé bohókás Batman-feelinget, amit a LEGO-s változat produkál (tesztünket az 52. oldalon olvashatjátok), és ne keressetek kapcsolódó szálakat a Sötét Lovag-mozival sem, ugyanis az Arkham Asylum a bőregér közel hetvenévnyi képregényes múltját veszi alapul, ám ennek ellenére teljesen önálló történetet mutat be számunkra. Ezen ténytől talán sokaknak borsódzik a háta, hiszen az elmúlt évek ilyen alappal készülő feldolgozásai nem éppen a szuper háttérsztorijukról voltak híresek. Aggodalomra azonban nincs okunk, lévén értő kezekben van a cselekmény, hiszen a Batman-szériákban igencsak járatos Paul Dini a program eseményeinek társírója. Amit kapunk, az tipikusan a nyolcvanas évekre jellemző Denevérember-kaland: sötét, nyomasztó és izgalmas.

Már a nyitány is meglehetősen hátborzongató és hangulatos: egy sötét, viharos éjszakán a Batmobil elszáguld egy Arkhamot jelző tábla mellett, amelyen a következő baljóslatú mondat áll: „Vigyázat! A stopposok szökött fegyencek lehetnek!". Az intézet udvarára érkezve komoly fogadóbizottság várja a hőst, az igazgatóval az élen, Batman pedig a megkötözött Jokert nyújtja át az őröknek. Az épületbe lépve összefutunk a szintén elfogott Gyilkos Krokkal és felbukkan Gordon felügyelő is, akinek a Sötét Lovag megjegyzi: „Joker szinte harc nélkül megadta magát, nem tetszik ez nekem". Nem véletlen az aggodalom, pár perccel az érkezésünk után elszabadul a pokol az intézetben, Joker a bandája segítségével átveszi az irányítást és mi is a falak között ragadunk. A játék központi vonulata a kérdés, hogy Joker vajon miért szervezte meg az elmegyógyintézet feletti uralom átvételét, de ezen felül más sötét dolgokra is fényt deríthetünk, hiszen a festett arcú őrültön kívül még számos elmebeteg ősellenségünkkel fog összehozni a sors...

BÁR A FILMHEZ A CÍMSZEREPLŐN TÚL SEMMI KÖZE NINCS, AZ ARKHAM ASYLUM IS EGY MINŐSÉGI DENEVÉR-KALANDNAK ÍGÉRKEZIK.



A helyszín, az Arkham Elmegyógyintézet szűkösnek hathat a már ismert képregényes játékokban található, szabadon bejárható városokhoz képest, de ne higgyünk a látszatnak, nézzünk egy kicsit a dolgok mögé. Mert mit is kezdhettünk a nagy nyitott New Yorkkal, ha Pókemberként vagy Hulkként egyetlen házba sem mehettünk be és csak ott vehettünk fel küldetést, ahol a program azt engedte? A Rocksteady fejlesztői nem játszanak a hamis szabadság adta lehetőséggel, inkább megalkottak egy behatárolt környe- Folyt. 27. old

MI LESZ VELED BATMAN?

A címben szereplő kérdés abszolút jogos, hiszen elég kemény események zajlanak jelenleg a Batman képregények fő vonalán. Bruce Wayne az őrület jeleit mutatja, mióta nagyon

durva dolgok derültek ki a szüleiről. Elsősorban Bruce apjának emlékére esik árnyék, ugyanis jelenleg nagyon úgy tűnik, hogy alkoholista volt, nejét drogozta és mindenféle orgiákon múlatta az idejét. A felfedezés olyan sokként éri a hőst, hogy megbomlani látszik az elméje. Persze még semmi nem biztos, lehet, hogy valaki csak manipulál a háttérben, de a hatás meggyőző, ugyanis Wayne teljesen elveszti a kapcsolatát a valósággal és Robin kénytelen helyette a Denevérjelmezbe bújni. A végkimenetel kétséges, habár a sorozat alcíme igen beszédes: Batman R.I.P.

Vegyen ön is batarangot - az eddigi vásárlók maximálisan meg vannak elégedve vele. Egy 12-es csomag csak most, csak önöknek 100 dollár!

SUPER SIZE MENÜ

Batman ugyebár fel lesz szerelve mindenféle klassz cuccal, ám a programban lehetőségünk lesz még ennél is komolyabb dolgok „beszerzésére". Arkhamban 100 titkos terület vár feltárásra és mindenhol találhatunk majd egy-egy speciális tárgyat (pl. Kétarc érméje), amely egyrészt bónusz tapasztalati pontot eredményez, másrészt egy nagyobb felszerelés darabját fogja képezni. Ha összegyűjtjük egy-egy nagyobb tárgy minden egyes elemét, akkor elérhetővé válik számunkra egy-egy erősebb cucc, úgymint a Batmobil, vagy éppen a szónikus denevérpenge, amit saját kezűleg irányíthatunk FPS-nézetből. Érdemes lesz tehát gyűjtögetnünk és mi ezáltal már azt is tudjuk, hogy az Xbox 360-as változat egy achievementjét miért fogjuk kapni...

A játék Jokere leginkább a Jack Nicholson-féle verzióra hajaz, meglátjuk, hogy a játékba beemelnek-e valamit Heath Ledger zsenialitásából...

Tippünk szerint Joker körülbelül 17 percig marad ebben a kiszolgáltatott állapotban

Sikerült megtalálnunk egy francia - kanadai? - őrült ketrecét.

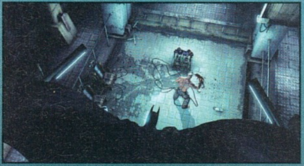
SUPPORTING CAST - AVAGY KIK TŰNNEK MAJD FEL A SZÍNEN?

A fejlesztők ígérete szerint rengeteg ismerős arc felbukkan majd a történetben. Aki biztos: Joker, Gyilkos Krok és Harley Quinn, de szinte 100% a Pingvin, Kétarc és Rébusz feltűnése (de ugyanígy garantáljuk Mr. Jégcsap és a Madárijesztő megjelenését is) - sőt, abban is egészen biztosak vagyunk, hogy fontos szerephez jutnak majd a cselekmény során. Batman partnereiről, úgymint Éjszárny és Robin, nincs semmi hír, de nekünk nem is hiányoznak a felhozatalból, a Macskanő sem tűnik túl valószínűnek, főleg azért, mert az ő karaktere nagyon nem illik bele az Arkhami környezetbe (ugyanez a helyzet Batman segítőtársaival is). Velük ellentétben Gordon felügyelőnek kiemelkedő szerepe lesz a történetben, és hang formájában felbukkan a lánya, Barbara is (az egykori Batwoman, akit Joker nyomorított meg, most a háttérből, rádión kommunikál majd velünk Oracle néven).

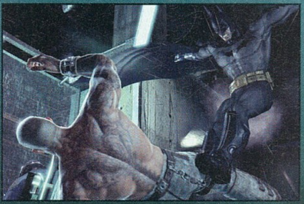
DENEVÉRRÖPTE...

BATMAN NEM A NYÍLTSISAKOS ROHAMOKRÓL ISMERT, ÉS EZ MAXIMÁLISAN ÁTJÖN A JÁTÉKON IS – ÉS REJTŐZKÖDÉS IS LESZ!

FONTOS A MEGFIGYELÉS, AZ ELLENFELEK ÓVATOS MEGKÖZELÍTÉSE.



A KÖPENY KITÁRUL, ÉS HŐSÜNK HANG NÉLKÜL REPPEN ÁLDOZATÁHOZ.



LEÉRKEZÉSÜNK SZINTE ÖNMAGÁBAN VÉGEZ A ROSSZFIÚVAL, HIÁBA A SOK TETKÓ...

zetet, amit teljes egészében bejárhatunk, és amiben végre teljes egészében Batmannek érezhetjük magunkat. Ami a képregényben adott, az adott lesz a játékban is – és ezt most érdemes szó szerint érteni (legalábbis a fejlesztői ígéretek alapján). Szinte alap, hogy találkozhatunk rengeteg ismert ellenféllel, harcolhatunk, mint eddig bármikor, ám ezúttal még nyomozhatunk is, és úgy közlekedhetünk, mint a Denevérember, bárhová el- és feljuthatunk a horgonypisztolyunk segítségével.

Ne tévesszen meg az sem, hogy ez csak egy "kórház" a veszélyes elmebetegek számára, Arkham jóval bonyolultabb hely, mint bármelyik másik hasonló intézmény, nem csupán egymás mellett található cellák sorozata: rengeteg különböző része van, mindegyik felfedezésre vár és szabadon mászkálhatunk az egyes szintek, szobák és szárnyak között. A hangulatot csak tovább fokozza, hogy az épület még egy titkos Batbarlangot is rejt...

KÜZDJ, MINT BATMAN

Bár a küzdelem fontos eleme a játéknak, a fejlesztők igyekeztek nem túlbonyolítani a harci metódust, hiszen a program (végre) nem csupán abból áll, hogy haladunk előre és megverünk mindenkit, aki a látóterünkbe kerül. A bunyó ezúttal csak egy részegység, nem a program leghangsúlyosabb eleme, ennek köszönhetően az elsajátítása is egyszerűnek ígérkezik. Az ígéretek szerint mindössze három gombra lesz szükségünk az ellenfelek eliminálásához, s ezen gombok segítségével különböző ütéseket, rúgásokat vihetünk be, lehetőség lesz könyöklésre és a gonoszokat megragadva el is hajíthatjuk őket – mindezt kombinálhatjuk a rendelkezésünkre álló kütyük egész garmadájával, így az egyszerű kezelhetőség ellenére változatos módokon csaphatunk szét a ránk törő rosszarcúak között.

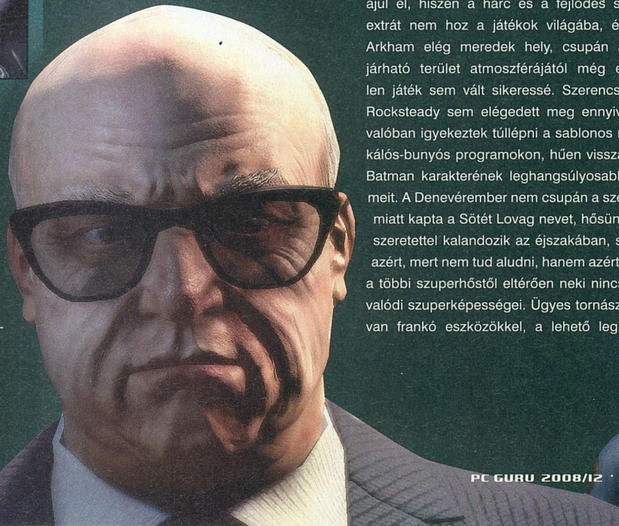
Az ismertebb figurákat persze nem birkózhatjuk majd le olyan könnyedén, a fejlesztők ígérete szerint minden egyes főellenség saját harcmodort igényel majd, van aki ellen beválik a szimpla ökölctechnika, van akit csak a felszerelésünk ügyes felhasználásával győzhetünk le, van akinél különféle kombókat kell majd bevetnünk, és persze lesz, akit a környezet kihasználásával (értsd: rádöntjük vagy rárobbantjuk az egész menzát) lehet eltenni láb alól. A harcok kihasználják majd a játék minden elemét, így nem tudunk rutinból eredményesek lenni, adott a kihívás és a változatosság.

Habár nem tacskó denevérként, hanem már izmos (sötét) lovagként vágunk neki a kalandnak, azért lehetőségünk lesz fejlődni Arkham felfedezése közben. Harc közben egy kombóméter fog növekedni minden ütésünk nyomán. Amint összehozunk egy ügyes mozdulatsort, az tapasztalati pontot jelent nekünk (király denevéres animáció közepette), amit természetesen elkölthetünk erre-arra. A fejlődési fánk az egyszerűbb szerepjátékokat idézi, eloszthatjuk a kapott pontokat új mozdulatokra, gyorsabb akciókra és kütyüfejlesztésre. Ezt persze nem úgy kell érteni, hogy a játék folyamán egyre durvább cuccokkal fogunk nyomulni, hanem a meglévő opcióink válnak sokrétűbbé, így akár lehetőségünk lesz mondjuk egyszerre három denevérpengét is elhajítani, három különböző ellenfél irányába.

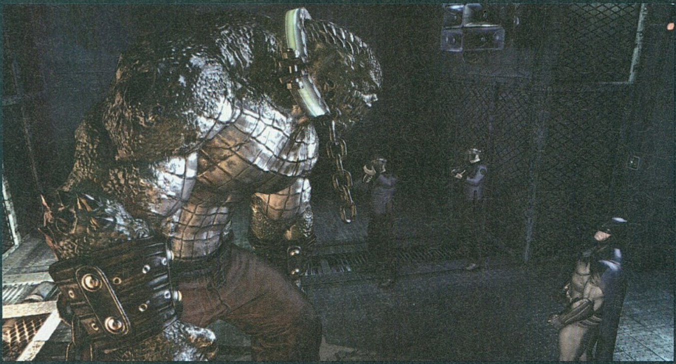
AZ ÍGÉRETEK JÓL HANGZANAK, MÁR CSAK AZ KELL, HOGY A ROCKSTEADY BEVÁLTSA ŐKET!

VADÁSZAT

Az eddig felsorolt elemektől még senki nem ájul el, hiszen a harc és a fejlődés semmi extrát nem hoz a játékok világába, és bár Arkham elég meredek hely, csupán a bejárható terület atmoszférájától még egyetlen játék sem vált sikeressé. Szerencsére a Rocksteady sem elégedett meg ennyivel és valóban igyekeztek túllépni a sablonos mászkálós-bunyós programokon, hűen visszaadva Batman karakterének leghangsúlyosabb elemeit. A Denevérember nem csupán a szerkója miatt kapta a Sötét Lovag nevet, hősünk előszeretettel kalandozik az éjszakában, s nem azért, mert nem tud aludni, hanem azért, mert a többi szuperhőstől eltérően neki nincsenek valódi szuperképességei. Ügyes tornász, tele van frankó eszközökkel, a lehető legpro-



Most spoileres infó következik, mindenki takarja el a szemét: ez az úriember itt gonosz, ezért le fogjuk zúzni az arcát a játék során



Gyilkos Krok egész enyhén eltérően néz ki, mint a Lego Batmanben látott inkarnációja...

fibb harcművész, de mindez kevés mondjuk a mellkasunknak szegezett gépfegyver ellen. Batman felméri a helyzetet és lesből támad, a sötétből – ezzel meglepve és megfélemlítve a legdurvább ellenfeleket is...

Mindez belekerült a játékba is. De ne úgy képzeljük el, hogy hősünkkel megbújunk a sötétben és mikor az ellenfél nem figyel, akkor majd jól tarkón csapjuk és simán odébbállunk. Batman nem lopakodik, Batman vadászik. A pályákon elhelyezkedhetünk a magasban és figyelhetjük a minket kereső ellenfeleket, jobbára egymást fedezve igyekeznek ránk találni, de mindig lesz valaki, aki elszakad a többiektől – őt kell becserkészni elsőnek, halkan mögé ereszkedni, leütni majd a szigonypisztoly segítségével ismét eltűnni a sötétben. Szépen, ésszel kell becserkészni az ellenfeleket, egészen addig, amíg annyian nem maradnak, hogy vállalhassuk velük a szemtől-szembeni puszta kezes harcot. A támadásokat persze kombinálhatjuk, eldobhatunk egy denevérpengét, ami ha arcon csap egy gonoszt, akkor a gazfickó elterül, nekünk pedig már csak rá kell ugranunk, hogy végleg kivonjuk a forgalomból. Érdemes lesz kombinálni az elérhető likvidálási metódusokat, ugyanis a változatosságot bónusz tapasztalattal jutalmazza a program. Sőt, a programozók elmondása szerint, akárcsak az életben, az egyetlen sémára épülő harci taktika nem mindig lesz hatásos, az ellenfeleink kiismerhetik cselünket, elkezdhetnek levadászni minket a magasból, s ekkor újabb megoldásokat kell keresnünk az eliminálásukra (ezt persze majd csak akkor hisszük el, ha már a saját gépeinken végigcsináltuk). Elviekben tehát már nem csak az ököl, de az ész és a taktika is számítani fog, mi pedig ezt várjuk el egy igazi Batman-programtól, hiszen a Denevérember sosem arról volt híres, hogy nekiszalad az első elé kerülő banditának.

VEREKEDÉS ÉS NYOMOZÁS, FEJLŐDÉS ÉS SZABAD KALANDOZÁS – A JÁTÉK MÁR-MÁR TÚL JÓNAK HANGZIK AHHOZ, HOGY IGAZ LEGYEN...

DETEKTÍVEK DETEKTÍVJE

„A világ legjobb detektívje" – olvashattuk sokszor sokfelé Batman karakteréről, nem véletlenül, hiszen már a kezdetektől a képregény egyik leghangsúlyosabb eleme a nyomozás. Ennek ellenére ezt az aspektust soha nem láthattuk még viszont számítógépes játékban. Egészen mostanáig.

A nyomozás legalább olyan fontos elem lesz az Arkham Asylumban, mint a vadászat. Egyrészt, hősünk rendelkezik egy nyomozó-látásmóddal, ami alapjáraton mutatja a ellenfelek elhelyezkedését, fegyverzetét, de információkat szolgáltat a meglátogatott helyszínekről is. Megvizsgálhatunk tárgyakat, eszközöket, mindent, ami a szemünk elé kerül, és ezek bekerülnek az adatbázisunkba, s ezen adatok segítségével később megoldhatunk bizonyos rejtvényeket is.

Ilyen fejtörő például az, mikor először jutunk be az intézet kutatólaboratóriumába, és találunk egy üres széfet, ahonnan valaki elvitte azokat az adatokat, amelyekre Jokernek fáj a foga. Nekünk természetesen be kell majd gyűjtenünk az eltűnt dokumentumokat, s ez bizony lehetetlen feladat a nyomozási képességeink használata nélkül. Előbb meghackeljük a biztonsági kamerák felvételét tároló számítógépet, ahol meglátjuk, hogy egy Young nevű tudós vitte el a papírokat – innen már csak a dokinő ujjlenyomatainak levétele (a felvételek alapján tudjuk meg, hogy mihez ért hozzá,

Bár a hivatalos box-szabályzat tiltja az alkarkarmokat, ránk nem vonatkoznak e megkötések. Francba a fair play-jel!

így tudjuk kiszűrni a megannyi más nyomtól) és követése van hátra; akárcsak a CSI-sorozatban, vagy a Condemned 2 legjobb jeleneteiben.

Csak reménykedni tudunk benne, hogy nem lesznek túl egyszerűek e feladatok, nem csak gyűjtögetni kell és a megfelelő helyen felhasználni az anyagokat, hanem lesz benne logika, kihívás, olyan mértékben, hogy ne érezze magát fusztrálva a játékos. Az ötlet látatlanban zseniális, hiszen végre egy olyan játékelemekkel megtűzdelt programot kaphatunk, amely teljes egészében hű a főszereplő karakteréhez. Ez pedig olyasmi, amivel ezidáig nagyon ritkán találkozhattunk.

EZ AKKOR MOST AZ?

Őszintén szólva elég nehéz elhinni, hogy az itt leírtak minden eleme valóság, illetve valósággá válik, de mi mindenképpen bízni akarunk a Rocksteadyben, ugyanis az eddig elhangzott opciók mind-mind egy elképesztően jó játék képét vetítik elénk. S az egészben az a durva, hogy ez még nem minden. A fejlesztők hallgatnak az egyéb irányítható karaktereket illetően, és nem hajlandóak nyilatkozni a multiplayerről sem – pedig mindkettő lesz valamilyen mértékben. A történetet sokkal mélyebbnek ígérik, mint ahogy azt a hasonló játékoknál megszokhattuk, de ezeket az információkat is hét pecsétes lakat alatt őrzik, és nem kizárt a különböző befejezések lehetősége sem, mégpedig a ránk váró döntések miatt...

JÓL NÉZÜNK MI KI

Mármint a szerkesztőség tagjai is jóképű legények, de sehol nincsenek még Batmanhez képest. A Denevérember szerkójának felépítése és kidolgozása a '80-as évek közepén megjelent képregényeket idézi (lásd: Gyilkos tréfa), és ehhez társul a környezet, ami szépen kidolgozott és kellően komor, jól passzol az egész Batman-mítoszhoz és többek között azt sugallja, hogy egy igen kemény történeten kell majd végigküzdenünk magunkat. A látványért egyébként az Unreal 3 motor felelős és a programot külső nézetből, jobbára Batman válla fölött elnézve irányíthatjuk majd. A látvány nem véletlenül erős, ugyanis legfontosabb karakterek kidolgozásában a DC Comics sztárrajzolója, Jim Lee segítette a Rocksteady grafikusait.

Lényeg a lényeg: mi reménykedünk. Főleg azért, mert az utolsó elcsípett morzsa szerint a játék folyamán bizony komoly döntéseket kell majd hoznunk, olyanokat, amelyek életekbe kerülhetnek (és most ismét ne olyanra gondoljunk, mint a Bioshock „megöljem a kislányt vagy inkább ne"-típusú elágazásai). Sefton Hill, a játék egyik vezető fejlesztője megjegyezte, hogy az egész Batman: Arkham Asylum egyetlen hatalmas dilemmával körülírható: „Meddig képes elmenni Batman, hogy elkapja a Jokert?". Jövőre kiderül...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	50%
VÁRHATÓ SIKER	90

Rengeteg mindent igyekeznek betuszkolni a programba a fejlesztők. Rengeteg jó dolgot, és mi nagyon-nagyon bízunk benne, hogy mindez sikerül is, mert ha igen, akkor a jövő év egyik legjobb játéka van készülőben...

BATE

PRO: Úgy néz ki, a fejlesztők nem egy szimpla képregény-feldolgozást akarnak csinálni

KONTRA: A Rocksteady eddig nem sok mindent tett le az asztalra...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009

Nem zombi, fertőzött írta · TriAce

RESIDENT EVIL 5

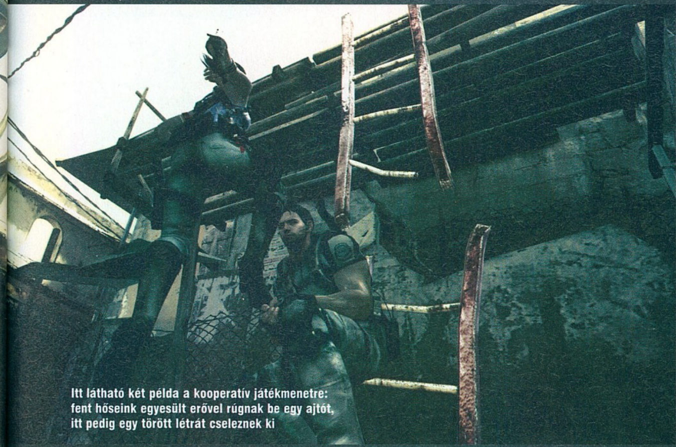
A Capcom Japán jelenleg talán legjobb passzban levő konzol nélküli kiadója: majd' minden játékuk hatalmas anyagi és kritikai siker, és mind új alkotásaik, mind a régi sorozatok felújításai tetszenek az embereknek. Legutóbb a Resident Evilt burkolták modern köntösbe a negyedik résszel, most a PC-re is minőségi formában megjelenő ötödik részt mutatjuk be nektek!

fejlesztő > Capcom kiadó > Capcom web > residentevil.com/5

A mennyire megtépázta a saját sorozatának, a Resident Evil szériának a renoméját förtelmes átirataival korábban, olyannyira igyekszik azt most helyrerázni a japán kiadók legjobbikának egyike, a sokak által elismert Capcom. A mostanában készült/készülő változatok között a késési idők csökkennek, a minőség javul, nincs is más hátra, hogy kényelmesen ledőljetek s elolvassátok legújabb készülőben lévő remekművük bemutatóját.

A RETTEGÉS MAGAS FOKA

Túlélő horror. Napjainkban különálló kategória a videojátékok iparában, és alkalmasint többnyire igazibb rettegést okoznak, mint a hollywoodi alkotások. Tizenhat éve annak, hogy ennek az általam is igen kedvelt zsánernek az alapjait letették a franciák az Alone in The Darkkal. De lehet bármennyire is időben előbbre való, igazi önálló műfajjá a Capcom emelte akkor, amikor a Resident Evilt életre hívta még az első PlayStationön, majd



Itt látható két példa a kooperatív játékmenetre: fent hőseink egyesült erővel rúgnak be egy ajtót, itt pedig egy törött létrát cseleznek ki

RASSZIZMUS?

A játék első trailere után rögvest megjelent egy cikk az amerikai Newsweek hetilap hasábjain N'Gai Croal tollából, miszerint a játék erőteljesen olyan képeket áraszt, mint a régi korok rasszista felkelései: „fehér fickó puskával öli az őrült feketéket". A játék producere ellenezte a vádakat, mondván a sorozat eddigi részeiben is volt mindenféle ember, fehér és fekete, akik a vírus miatt már nem voltak homo sapiensnek mondhatók. Azon vádakat is tagadta, hogy a rossz kritika miatt került be a fekete főhősnő a játékba, mivel eleve tervbe volt véve a szerepeltetése. Azt talán meg sem kell említenünk, hogy fekete programozók is dolgoznak a játékon, így teljességgel felesleges az efféle hírverés, főleg, hogy egy japán cég készíti mindezt, nem egy olyan nemzet, akinek volt ilyesmi sara a történelem során.

mindezt az egekbe lőtte a legendássá vált második résszel. Új irányt mutatott, melynek hatására több cég – például a szintén japán illetőségű Konami – is benevezett a versenybe a Silent Hill-szériájával, de emellett számtalan kisebb nagyobb próbálkozás is próbált az etalonok nyomába érni, ami valljuk be, a csendesdombiak kivételével igazán senkinek sem sikerült.

“NEM LESZ AKKORA VÁLTOZÁS, MINT A NÉGYES RÉSZNÉL, DE HÁT NEM LEHET MINDIG FORRADALMAT CSINÁLNI”

Igaz, a Capcom maga is elborult néha-néha, és megjelent egy-két kritikán aluli produktum, amit a Resident Evil égisze alatt próbáltak sikeressé tenni, de ezt nem igazán vette be a játékosok gyomra. A számok ellenben nem hazudnak, a nem kevesebb mint 35 millió eladott példány már önmagában beszédes adat. A legszebb az egészben, hogy a fejőstehénnek betudható harmadik rész, illetve a pazarra sikeredett Code Veronica és Zero epizódok után a cég képes volt felülmúlni önmagát, kitolta a kategória határait, szinte fényévekkel magasabb szintre helyezvén azt. Jól sejti, aki ezzel a negyedik számmal ellátott felvonásra gondol, ettől a résztől tekintünk a stílusra úgy, mint újkori formájára, a túlélő horrorok új csapásirányára. A kiadók általában tartanak az újításoktól, a megszokott, bevett formák, zsánerek elhagyásától, hiszen új vizekre evezvén nehezen jósolható meg, hogy a hajó a siker vagy a kudarc partján köt-e majd ki. A történelem szerencsénkre az előbbi vidékre sodorta a Resident Evil 4 hajóját, és így lett belőle tucatnyi „év játéka-díj" büszke nyertese, igazi stílusteremtő program.

Üröm az örömben, hogy míg konzolon szárnyaltak az eladások, addig a Capcom PC-s részlege a gyerekcipőit próbálta kinőni, így az asztali gépek tulajdonosai kritikán aluli átiratok (igen, több verzió jelent meg) képében ismerkedhettek meg a sorozattal – legtöbbjük nem is tekint rájuk tucatjátéknál többre. Kár érte, nehéz szakíróként elhitetni az olvasóval azt, hogy amit láttak, kaptak, az igazából zseniálisan nagyszerű volt, a véleményüket ne ferdítse el negatív irányba a lópikula minőség – bár ez a kiadó sara, aki átengedte a rostán a szutykot.

A GONOSZ NEM ALSZIK

Sajnos idén már nem, de a jövő év elején, márciusban érkezik a négy éve várt, négyszáz ember munkájának gyümölcsét jelentő teljes értékű folytatás. A Redisent Evil 5 a nagyszerű negyedik rész által behozott alapokra épít, de jócskán kibővíti azt, s amellett, hogy jó pár történeti szálat elvarr, több újat is nyit a rajongók előtt. A S.T.A.R.S. szolgálat első bevetése, vagyis a hírhedt kastély felkutatása – a RE1, ugye – után járunk tíz évvel. A főszereplő sokaknak már ismerős lehet: Chris Redfield, aki maga is részese volt a zombik járta ház kihívásainak, tovább folytatta munkáját, hogy a végére járjon egy rejtélyes vállalat üzelmeinek és a vírus eredetének. A filmekből, valamint a játékból már megismerhettük, hogy az emberre és állatra egyaránt ve-

Hát ilyet se láttunk még - zombi motorosok! Oké, nem zombik, hivatalosan fertőzöttek; de akkor is...

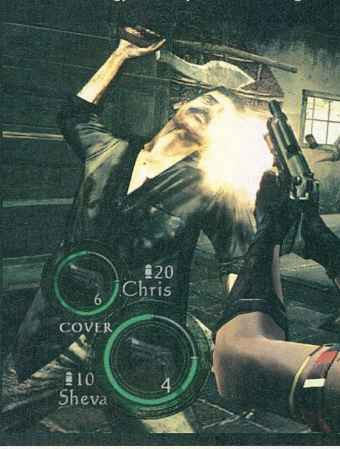
"A CAPCOM A LEGJOBB CSAPATÁT ÁLLÍTOTTA A RE5-RE, ÉS EZ MEG IS LÁTSZIK A GRAFIKÁN ÉS A JÁTÉKMENETEN!"

szélyes vírust az Umbrella vállalat fejlesztette ki biológiai fegyverként, ám az bőven kitört korlátai mögül, a fiktív Raccoon városát elárasztva, majd teljesen elpusztítva.

A vállalat ugyan csődbe jutott, miután piszkos tevékenysége kiderült, de a kór eljutott Spanyolországba is, ahol Leon tett rendet (RE4), és ezúttal Afrikában teszi tiszteletét az emberből elvetemült gyilkost faragó sejtösszetétel. A vírus egyik sajátos változatának – amely a Resident Evil: Code Veronica című felvonásban ütötte fel a fejét először – felbukkanása kapcsán folyik a nyomozás, és a szálak a fekete kontinensre vezetnek. Redfield immár egy másik szervezet, a Bioterrorism Security Assessment Alliance, röviden BSAA tagjaként vesz részt ebben a küldetésben. A misszió annak a kiderítésére irányul, hogy hol és hogyan kezdődött el ez az egész itt, és tíz évvel ezelőtt Amerikában (a korábbi részekben volt utalás rá, hogy Afrika a vírus megalkotásának helye). A történet alapötletét, inspirációját, s főleg a helyszín kiválasztását Az elszánt diplomata című film ihlette, melyben olyan összeesküvés-elméletet boncolgatott a mozi, miszerint a gyógyszergyártók valódi érdeke az, hogy a beteg beteg maradjon, és igazából soha ne gyógyuljon meg – hiszen egy életen át szedendő gyógyszernél kevés nagyobb biznisz van. Itt jön a képbe Afrika, ahol meglehetősen kicsiny aktivitással van jelen a nyugati világ, ami lehetőséget ad arra, hogy a temérdek szegény népen kísérletezzék ki a vírusokat és az azokra adandó ellenszereket, gyógyszereket, amely aztán eladható termékként roboghat ki a modern világ polcaira. Míg a filmet nem, a játékot rögvest érték rasszizmussal kapcsolatos vádak, erről keretes írásunkban ejtünk pár szót.

Ó-Ó-Ó, AFRIKA

Amit eddig főképp megtudhattunk, hogy az egyik helyszín, ahol kísérleteket folytattak, Kijuju lesz, és a csapatot a furcsa viselkedést tanúsító lakosság végett küldik a terepre. A Capcom persze főképp ezt demonstrálta eddig, de ők eleve nem az a cég, akik szeretik lerántani a játékban fellelhető meglepetésekről a fátylat a megjelenés előtt. Így bizton számíthatunk rá, hogy más helyszíneken is meg



RESIDENT EVIL SURVIVOR

A franchise legfőbb szégyene a Survivor. Belső nézetes, túlélős lövölde volt, ronda grafikával, gyatra irányítással – evidens, hogy csak a nevével próbálták eladni. Meglepő, de egy folytatást is megélt, de nem igazán maradt emlékezetes egyik sem a játékostársadalom számára.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

A Resident Evil online verziója négy ember számára nyújtott lehetőséget, hogy bármilyen kommunikációs lehetőség (!) nélkül megpróbáljanak túlélni Racoon Cityben. Az európai verzió különdíjat érdemel, hisz kihagyták belőle az online játékmódot, így maradtak a játéktörténelem legbutább botjai...

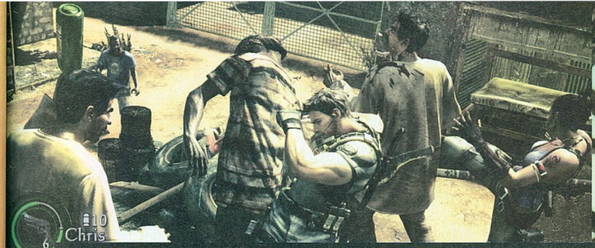
RESIDENT EVIL CONFIDENTIAL REPORT

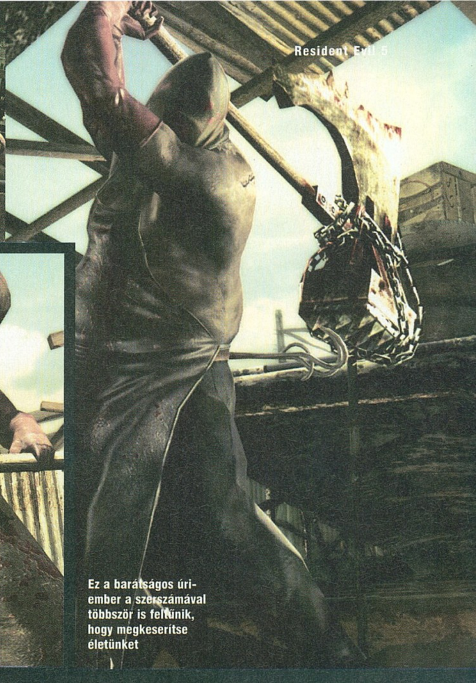
Mi is a Resik lényege? Felpörgetett tempó, véres akció, eszelős rettegés. Ezért volt kissé meglepő ez a mobiltelefonos inkarnáció, ami egy borzalmasan lassú, körökre osztott stratégiai játék volt, ráadásul valami félelmetesen gáz grafikával.

RESIDENT EVIL GAIDEN

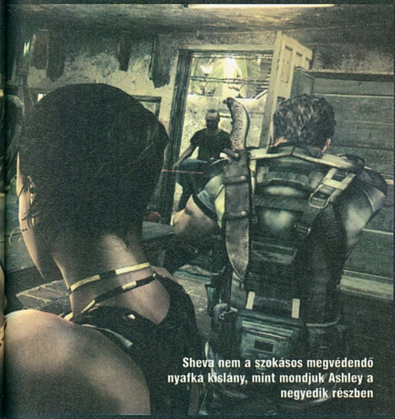
Ha azt mondjuk, hogy a Game Boy Colorra megjelent REG fejlesztője ma már nem létezik, története ma már nem része a Resi-kánonnak, és hogy ezen a platformon az FPS, mint olyan nem működött, látható, hogy hol baltázták el ezt a programot...

LEGROSSZABB





Ez a barátságos úriember a szerszámával többször is feltűnik, hogy megkeserítse életünket

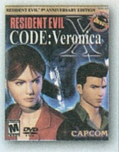


Sheva nem a szokásos megvédendő nyafka kislány, mint mondjuk Ashley a negyedik részben

fogunk fordulni, már csak a történetvezetés beígért többszálúsága miatt, valamint az eltelt évek elmesélése kapcsán is. Az első részből ismert aljas kettősügynök, Albert Wesker is visszatér, oldalán egy doktornővel, Excella Gionne-val együtt, aki az afrikai Tricell gyógyszergyár vezérigazgatónője, és pozícióját, befolyását arra használja, hogy Wesker terveit támogassa, aki már fertőződött egyszer a vírus egyik variánsával. Wesker ráadásul régi haverjait is hozza, így számíthatunk a klasszikus Resident Evilek egy-egy főellenségének felturbózott kiadására is.

Noha szinte minden tekintetben forradalmi lesz az ötödik rész, a játék a mechanizmusát elődjétől örökli, persze jócskán kibővítve azt, s legfőbb célkitűzésként erősen filmszerűre akarják varázsolni a programot. Végre bekerül a képbe a fedezékrendszer, ami nagyban hasonlatos lesz a GoW-ban tapasztaltakhoz, így nem kell állandó céltáblaként rohangálnunk. A terep bizonyos részei dinamikusak lesznek, ergo ha valaki egy kis emelvényen áll, kilőhető lesz alóla az állványzat. Szerencsére sok ilyen elem lesz, és teljes mértékben a játékos fantáziájára, vagy, hogy stílusosan mondjam, túlélési ösztönére lesz bízva, hogy a helyszín adottságaiból mit lesz képes kihozni, a javára fordítani. Nagy szerepe lesz még – főleg az ijedtségi faktor magasan tartásában – a napfénynek, illetve azon helyeknek, ahova nem süt be, mert egy ilyenbe betérvén főhősünk szemének kell egy kis idő, míg megszokja a beltéri fényviszonyokat, ezalatt viszont egy-egy láthatatlan zugból hirtelen és vígan nekünk eshet valaki. Vica versa, sötét-

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



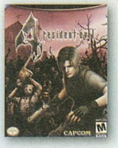
A Code: Veronica elsőként a jobb sorsra érdemes Dreamcastra jelent meg. Orvosolta a gyengécske harmadik rész hibáit, és kibővítette a játékmenetet jó pár hasznos újdonsággal. Ez volt az első igazán háromdimenziós, és nem renderelt 2D-s hátterek előtt zajló rész.

RESIDENT EVIL REMAKE

A stílusteremtő első rész igazán nagyot a GameCubera megjelent újjáalkotással ütött, a korábbi változatok cenzúrázott, otromba irányítással rendelkező verziók voltak. Fogadjunk, hogy te is felüvöltöttél a rémülettől, amikor a dobermann kiugrott a tükör mögül.

RESIDENT EVIL 4

Az alapfelállás bizonyos idő után erőteljes ráncfelvarrást követelt meg, és sokak szemében a negyedik rész lett az eddigi legjobb Resident Evil. Nálam csupán azért nem, mert a második rész két szálon futó történetével egyelőre semmi nem veszi fel a versenyt.

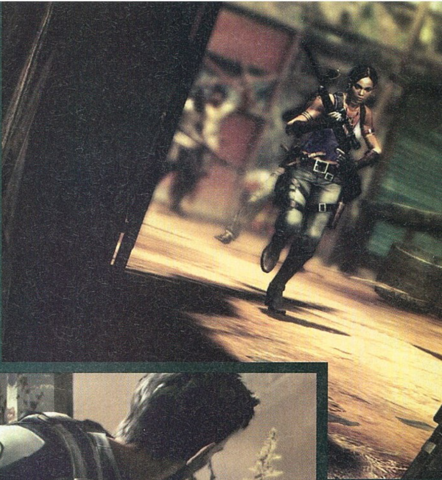


RESIDENT EVIL 2

Noha az első rész alkotta újjá a műfajt, a második rész emelte tökéletes szintre azt. Nem csak technikailag, hanem mélységében, történetvezetésében, s fantasztikus hangulatában is az abszolút etalon lett a „hagyományos" Resik között. Persze itt sem a PC-s verzióról beszélünk...

LEGJOBB

Nem egészen tudjuk, hogy Chris mit csinál ott a távolban, mindenesetre célszerű lenne lelőni körüle a fertőzötteket



Ahogy ma elvárjuk egy akciójátéktól, lesz fedezékrendszer is

A pletykákkal ellentétben Sheva már a kezdetektől a játék része volt, nem csak a rasszistás balhé után került a programba

JÁTSZD ÚJRA

A Capcom híres arról, hogy ha nem elégedettek egy játékkal, a nulláról indítják újra az egész fejlesztést. A legdurvább példa a Resident Evil 4 volt, melynek első prototípusából alakult ki a Devil May Cry, két későbbi verziót is bemutattak, és végül csak a negyedik változat jelent meg és aratott világsikert. Az ötödik résznél is sokat szórakoztak, mire sikerült ideáig eljutni: a jelenlegi a harmadik verzió. Az elsőben még igazi, lassú zombik szerepeltek, a második egy metropoliszban játszódott – mi örülünk a jelenlegi állapotnak, a szokatlan környezetnek.

Az ENSZ újabban nem csak békefenttartásra és iskolaépítésre, de társastáncra is tanítja a helybélieket

ből kirohanni a tűző napra kis ideig elvakító hatású lesz, hasonlómód átmeneti védtelenséget adva nekünk. Maga a kamerakezelés is módosul valamelyest, noha rendesen mutatni fogja azt, amit látnunk kell, megtoldják egy kézikamera mozgáskultúrájával, tehát ha valami berobban mellettünk, akkor abba az „operatőr" is beleremeg, még életszerűbbé téve az akciót.

TÖBBSÉGBEN AZ ERŐ

Jó hír, hogy ezúttal lesz egy segítőtársunk, egy helybéli nő, Sheva Alomar. Jelenléte állandó lesz, ami magával hozza a remek hírt: koop módban is végigvihetjük a sztorit az internet segítségével. Természetesen akkor sincs gond, ha erre nincs lehetőségünk, a gép remekül irányítja hősnőnket, akire bármikor átválthatunk, ha Christ épp nincs kedvünk istápolni. A két karakter – amellett, hogy nagyobb eséllyel szállnak szembe a buta, de roppant agresszív és nagy csoportokban nyomuló fertőzött lakossággal – egymáshoz közel állva bármilyen eszközt ki tud cserélni egymással, legyen az fegyver, kötszer vagy valamilyen továbbjutáshoz szükséges tárgy. A csereberére szükség is lesz, ugyanis fejenként csupán kilenc „helyünk" van az eszközeinknek, ami még összeadva is kevés – lesz, amit bizonyos időre le kell tennünk valahol, de szerencsére ha visszatérünk, felszedhetjük ismét. Noha a Resi alapvetően zombikkal operált, itt inkább mutációt szenvedett emberekkel lesz dolgunk, akik nem élőhalottak, ezáltal képesek fegyverhasználatra, összehangolt lincselésre, és hozzánk hasonlóan a terep adta adottságok kihasználására. Evégett szinte szükségszerű is egy segítőtárs az oldalunkon, az aránytalan felállású harcokban. Igaz, sokszor lesz szükség némi magánakciózásra is, hisz sok akadályt csak így, külön, de mégis egy célért dolgozva tudunk leküzdeni. Csak egy egyszerű példa: egy kapcsoló túl magasan van, Redfield viszont már ránézésre is bivalyerős, így bakot tart Shevanak, aki így feljutva aktiválni tudja az adott panelt. Máskor együtt kell egy ajtót berúgni, elhúzni egy szekrényt, de az is hasznos, amikor lehúzzuk a pajti hátáról a foggal rácsatlakozott ellenfelet... Ráadásul ha valaki komolyan megsérül, az a földre rogy, és ha pár másodpercen belül nem injektálunk belé egy kis szérumot, akkor jöhet a checkpointhoz való visszatérés (igen, checkpoint, a régi, írógépeket használó mentési rendszert elhagyják). Hogy elkerüljük a „hol vagy?!" „a hordó mögött fekszem" „JÓ, DE MELYIK MÖGÖTT? EGY BOROSPINCÉBEN VAGYUNK!!" jellegű idegeskedéseket, lesz egy gomb, ami azonnal megmutatja társunk hollétét.

Mondanom se kell, mennyivel változatosabbá tudják varázsolni a játékmenetet az efféle dolgok, és erősen bízom benne, hogy nem lesznek szájbarágósak, hanem hűen a Resident Evil alapjaihoz megdolgoztatja majd az agytekervényeinket egy-egy akadály vagy rejtvény. Amennyiben a gép irányítja a társunkat, akkor utasításokat is adhatunk neki, mely nem egy esetben jócskán megkönnyíti az életünket, főleg, ha arra kérjük, keressen gyógyító csomagokat. A játék méreteiben sem szégyenkezhet, ugyanis egyes pletykák szerint a játék négyszer akkora bejárható területtel fog rendelkezni, mint amekkora a negyedik részben volt.

Arról még nincs hír, hogy lesznek-e egyéb online játékmódok, de ennek hiánya a program esetében nem is számít akkora hibának, nem abból a fajta matériából készül, amihez passzolna az ilyesmi, de majd meglátjuk (azért egy kis újítás sosem árt...). Az online koop lehetősége így is nagyszerű, ahogy az is, hogy minimum húsz órás játékidő garantált első nekifutásra, de ezalatt vélhetően nem fogunk tudni minden rejtélyre rájönni, jó capcomos szokás szerint.

Technikai aspektusban a cég a saját fejlesztésű, MT Framework motorját használja a játék életre keltéséhez, de rengeteg animáció lemodellezésében az az amerikai stúdió is segítette a csapat munkáját, akik a 300 című filmben is segédkeztek. A képek ebből fakadóan önmagukért beszélnek, s noha ez a motor volt a DMC4 vagy a szép emlékek sorát eszünkbe juttató Lost Planet alatt, olyannyira feljavították, hogy az ember fel sem ismeri elődjeit. Vélhetően a PC-s gépigény bődületes lesz, de azt kell mondanom, egy ilyen látvány, egy enynyire profin életre keltett világ minden kérdés nélkül megéri azt a pénzt, amit a hardverboltban hagyunk.

Röviden ennyit tudunk a gonosz újbóli, általunk már nagyon várt eljöveteléről – messze van még március, s bár addig se kell unatkoznunk, érzésünk szerint az ötödik résszel a Capcom újra történelmet fog írni.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 90%

VÁRHATÓ SIKER 100

Különösebben felesleges részletezni, mennyire lesz jó a Resident Evil 5. Már a látványtól hasra estünk, és mindemellett a japánok igyekeznek kihozni a maximumot a játék adta kereteken belül. A jövő esztendő egyik nagy sikere lesz, ezt borítékolhatjuk.

TRIACE

PRO:
Gyönyörű, koopjátéklehetőség, zseniális folytatás

KONTRA:
Nem tudunk negatívumról, bízunk benne nem is lesz ilyen

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009 Q2

A nagy szürke izé a sok kis zöld izé ellen nem pont azon eleme a játéknak, ami miatt rohannánk megvenni...

Harcosok klubja

írta · NightBagoly

CHAMPIONS ONLINE

fejlesztő > Cryptic kiadó > 2K Games web > www.champions-online.com

[szarkazmus bekapcsol] Olyan rég írhattunk már nektek egy MMO szerepjátékról – gyakorlatilag csak naponta jelenik meg egy újabb nagy durranás, így nem meglepő, ha örülünk neki, hogy most ismételten egy ilyet mutathatunk be. A Champions Online akcióközpontú harcot, platformok közti játékmenetet és elképesztő hangulatot ígér – a fejlesztői pedig az egyetlen szuperhősös MMO, a City of Heroes és Villains brigádja, a Cryptic.

Eddig egyszerű volt az élet: ha azt mondtuk nektek, hogy jön egy MMO program, mindenki jól magába fordulhatott, egyrészt mert tuti fizetős (márpedig itthon szolgáltatásért fizetni sok embernek felháborító dolog), másrészt mert ilyet már ezerszer láttunk, mi ebben a nagy dobás? A Cryptic, a cég, aki elhozta nekünk az egyetlen, máig piacon levő szuperhősös szerepjátékot, most épp a folytatáson dolgozik – a termék ráadásul még inkább kivívhatja majd az akut PC-függők ellenszenvét, hiszen nemcsak hogy fizetős, de ráadásul azok a „buta konzolosok" is kipróbálhatják magukat benne. Hivatalosan persze a CO nem a City of Heroes második része; de csak azért, mert a fejlesztők összekülönböztek az eredetit kiadó NCsofttal, és most új mecénás óvó szárnyai alatt dolgoznak a játékukon.

SUPRAMAN, Y-MEN ÉS A TÖBBIEK

Nem meglepő módon a Championship Online készítői, akárcsak előző játékuknál, most sem törődtek olyan apróságokkal, mint a különböző képregények jogdíjainak kifizetése. Mint a régi szép időkben, most is egy végtelenségig kidolgozott hősgenerátort kapunk a program karakterkészítési fázisában, amelynek segedelmével aztán némi fantáziával és ízléssel (?) megalkothatjuk azt a hőst, akit látni szeretnénk. Milliónyi egyedi kosztümrészlettel és újraszínezési lehetőséggel gyakorlatilag bárkit létrehozhatunk – sőt, még személyes főellenséget is kreálhatunk magunknak. Így nem lesz meglepő, ha egy nem-DC és nem-Marvel játékban szembe találjuk magunkat egy körülbelüli Supermannel, vagy éppenséggel Batmannel, de minden bizonnyal Pókember, és sok más, ismert szuperhős is tiszteletét teszi majd a világban. Az emberi kreativitás határtalan, ráadásul valljuk be őszintén, hányan ne álmodtunk volna arról, hogy egy Jani14HU nevű főgonoszon verjük el a port, aki ráadásul kísértetiesen emlékeztet Jokerre, és rendszeresen hibásan kiírogatja harc közben, hogy „Miért vagy olyan komoly?".

NEM A DC UNIVERSE ONLINE AZ EGYETLEN PROGRAM, AMELY SZUPERHŐSÖKKEL AKARJA MAGÁHOZ CSÁBÍTANI A JÁTÉKOSOKAT...

A lényeg azonban a részletekben lakozik: jó pénzért bárki eladná a lelkét az ördögnek, de vajon pár ezresért havonta megtenné-e ugyan ezt a Crypticnek is? A válasz egyelőre nem egyértelmű, mert bár a program számtalan ötletben újító, sőt, elképesztő, még mindig nem tudjuk, hogy végül is mivel fog minket elkápráztatni. Annyi bizonyos, hogy az aprólékosan felépíthe-

Nos, a kék izé a zöld izék ellen szintén nem a program legkecsegtetőbb pontja, de Bagoly szerint ez még bármi lehet...

A kék-sárga izé a nagy piros izé ellen már sokkal izgalmasabb, főleg azért, mivel a sárga izének már nagy sárga pöttyei is vannak.

tő karakter csak egy a sok jó közül, amit nyújt nekünk – itt van például rögtön a platformközi szisztéma, amire érdemes részletesebben kitérni, ennek segítségével ugyanis nem csak PC-n, de Xbox 360-on is megalkothatjuk a saját hősünket, hogy utána együtt, vállt vállnak vetve – vagy éppenséggel egymás ellen harcolva – leküzdjük az elénk állított problémákat. Akárcsak a mostanság divatos MMO-kban, itt is a fő hangsúlyt az instance-ok, szép magyar szóösszetétellel „azok az útvesztők, ahova csak a csapatunkkal léphetünk be és másokkal nem találkozhatunk" jelentik. Amint választunk magunknak egy csapatot, beléphetünk egy olyan területre, amely más játékosok számára nem nyitott, csak a kedvünkért létezik, ráadásul, ellentétben a tömeges helyszínekkel, ezek a területek külön szerveren lesznek eltárolva, így jó eséllyel nem is lesz lag. Az egyik példahelyszín, amelyet ki lehetett már próbálni különböző rendezvényeken, egy nagyon gonosz ember nagyon gonosz helyszíne volt, ahol különböző klónokkal kellett megküzdeni, sőt, hála a készítők kreativitásának, mielőtt a főellenséggel találta volna magát szemben a deli játékos, önmaga másolatát is le kellett győznie. Amúgy persze lesz minden, ami képregényekben előfordulhat: idegenek, robotok, zombik, nácik, vámpírok, pókok és remélhetőleg náci vámpírrobotok és idegen zombipókok is.

Ha már legyőzés: központi szerepet kap a programban a harc. Ellentétben a többi MMO-val, ahol a különböző gyógyitalok belefetyelése és a képességek egy helyben való állás közbeni használata jelentette a háborút, ebben a programban komoly odafigyelésre lesz szükség minden összecsapásnál. Egyrészről a „másiknak adható tápok", a buffok itt nem játszanak, az ellenfelekből kiverhető extrák erősítik karakterünket, másrészről pedig miután konzolra is debütál a program, gyakorlatilag folyamatosan mozognunk, ugrálnunk, sőt, ha a karakterünk képes lesz rá, repülnünk kell, hogy az ellenség ne verjen bennünket agyon. Ennek köszönhetően egy ilyen típusú programban még soha nem látott interakció vár ránk – el lehet felejteni az EverQuest első része óta minden ilyen programban megtalálható „állunk fapofával és ikonokat nyomkodunk" taktikát, a mozgás, a helyváltoztatás központi szerepének hála nem csak a karakterünk, de a saját képességeink is igen komoly szerepet kapnak.

Végül, de nem utolsósorban, érdemes kitérni a grafikára, amely a mostanában – szubjektív vélemény jön – hála az égnek egyre inkább a divatból kifelé haladó cel-shading technológiát alkalmazza, vagyis, bár 3D-s megjelenítéssel van megáldva, a speciális textúraalkalmazásnak hála, rajzfilmszerű hatást kelt. Ezt lehet ügyesen, illetve bénán is alkalmazni, a CO-ból megjelenő fotókon pedig mind a kettőre van bőven példa: egy-egy képen vagy videón a játék látványvilága gyönyörű, sötét tónusú, mint a legjobb Batman-képregényeké, a másikon pedig ronda, színes és szagos, mint egy átlag Marvel-cucc (csak Bate meg ne lássa ezt!). Egy szó mint száz, a most általam kitárgyalt program egyelőre kétesélyes, azonban hála a sok új ötletnek, még befutó is lehet.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%	
VÁRHATÓ SIKER		80%

A lehetőség, hogy tényleg a semmiből építsük fel a karakterünket, valamint hogy Xbox 360-as játszópajtásainkkal együtt mészárolgassuk egymást, igen vonzó – cserébe szerintem kicsit gyermeteg grafikát ajánlanak a cégnél. Ebből még bármi lehet.

NIGHTBAGOLY

PRO: Akcióközpontú harc és mesés karaktergenerátor

KONTRA: A grafika nem mindenkinek tetszik majd

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009 Q2

Last Fantasy írta · GregS

LAST REMNANT

fejlesztő > Square Enix kiadó > Square Enix
web > na.square-enix.com/remnant

Vajon mit szólnának a konzolosok egy Blizzard-játékhoz? És a PC-s társadalom egy Square-programhoz? Az összehasonlítás nem véletlen, a japán fejlesztőóriás ugyanis hasonló kultusznak örvend a kifejezetten játékra épített gépekért rajongók berkeiben, mint amilyennek a Blizzard az asztali számítógéppel rendelkezők körében. Azonban, mint ahogy a Blizzard sem merészkedett át egyetlen egy játék erejéig sem a Sony vagy a Microsoft játékmasinájára, úgy a Square is hasonló szűkkezűséggel bánt a PC-sekkel. A több mint háromezer dolgozóval és vagy tizenöt különálló fejlesztőcsapattal rendelkező japán óriás azonban újabb szeleteket kíván kihasítani a játékipar igen hatalmas (és egyre csak duzzadó) tortájából, ennek tökéletes bizonyítéka, hogy a Final Fantasyk nyomdokain haladó Last Remnant az Unreal Engine 3-mal megtámogatva PC-n is hamarosan tiszteletét teszi.

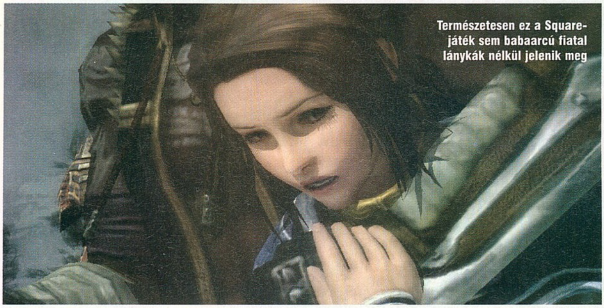
JAPÁN RPG PC-N

A Square Enix vezetője nyilatkozatában egyenesen mérföldkőnek nevezte a Last Remnantot a cég stratégiájának szempontjából. A kijelentés nem túlzás, hiszen sokkal szélesebb RPG közönséghez próbálnak meg eljutni vele, mégpedig úgy, hogy egyenrangúként keze-

Az igazán menő metroszexuális tábornokok legyezővel rejtik el az arcukat

A városokat nem titkoltan az FF11 nyüzsgő-élő helyszíneiről mintázták

Last Remnant


Természetesen ez a Square-játék sem babaarcú fiatal lánykák nélkül jelenik meg

lik a világ különböző részein lévő játékosokat. Lesz ugyanis PC-s, Xbox 360-as és PS3-as verzió is, a Japánon kívüli közösség pedig nem csak jó fél évvel a szigetországi megjelenés után kóstolhat bele a jóba – mint rendszerint a japán játékoknál –, hanem velük teljesen egyszerre.

Az ilyen alapvető változások ellenére a Last Remnant médiastratégiája nem mondható a legjobbnak, sikerült ugyanis közvetlenül a milliók által várt Final Fantasy XIII-at követően bemutatni. Ez főleg azért volt dőreség, mert a

FAJOK ÉS ELLENFELEK

A Last Remnantban négy fő faj képviselői kapnak helyet, melyek nagyrészt az ember- és állatvilág valamiféle furcsa keveredése nyomán jöttek létre. A Mitra névre hallgató faj képviselői feleltethetők meg a legjobban az embereknek – a főszereplő, Rush is ebbe a „kasztba" tartozik. A Yamák uszonnyal rendelkező kétéltű-féleségek, a Qsitiek leginkább a hüllőkhöz hasonlító, apró termetű, gyors félszerzetek, a Sovannisok pedig macskatestű, négykarú élőlények. Míg a fajok az állatvilágból eredeztethetőek, addig a nagyobb főellenfelek a természet egyéb „képződményeinek" emberi, pardon, mitrai tulajdonságokkal felvértezett, életre keltett formái. Minden bizonnyal meglehetősen érdekes látványt nyújtani majd, ahogy huszonötfős csapatunk nekiesik egy gigantikus, burjánzó ágaival támadó növénynek, vagy mikor egy csaknem áthatolhatatlan felszínű, bánya mélyén hagyott óriási kőmonstrumot kell majd alaposan megrendszabályoznunk.

REMÉLHETŐLEG A LAST REMNANT CSAK AZ ELSŐ DARABJA A PC-S SQUARE-JÁTÉKOK JÖVŐBELI HOSSZÚ SORÁNAK

Last Remnant valóban a Final Fantasy-k által már réges-rég kitaposott nyomvonalat követi – egy csodálatos, ám háborúk dúlta, roppant részletes háttérvilággal és történettel rendelkező mesés fantasy-birodalomba invitálja a játékost, ahol a kötetlen, sűrű párbeszédekkel megtámogatott kalandozást valamilyen szinten körökre osztott és csapat alapú harcrendszer tesz végletekig izgalmassá.

FINAL FANTASY ÚJ VILÁGBAN?

A Final Fantasykkel való kisebb-nagyobb játékmenetbeli hasonlóságok ellenére a Last Remnant teljesen önálló, a legutolsó morzsáig kidolgozott történettel rendelkező, egyedi, eddig sosem látott fantasy világot kap – nem lesznek más játékokból áthozott karakterek illetve sztorirészletek. A cselekmény a címben is szereplő, úgynevezett remnantok körül bonyolódik majd: ezeket az ismeretlen eredetű, ősi kegytárgyakat mintegy ezer évvel ezelőtt fedezték fel, és ezen esemény folyományaként teljesen megváltozott az addig teljesen békés világ rendje. A korábbi idilli, jól működő, demokratikus államok közt kegyetlen, több száz évig tartó háborúk törtek ki a remnantok birtoklásáért – a különleges tárgyak ugyanis nem csak tulajdonosukat ruházták fel kivételes hatalommal, de egész civilizációkat is felvirágoztattak.

Egy-egy birodalom léte vagy pusztulása teljes egészében ezektől az igen különböző méreteteket öltő és egyedi mágikus hatalommal felruházott Remnantoktól függ. Amely város vagy hercegség megkaparintott egyet magának, az leigázta szomszédait, jólétet hozva ezáltal lakói számára – nem csoda hát, hogy valamenynyi városban, birodalomban már-már vallásos tisztelettel viseltetnek saját remnantjaik iránt a lakók. Kalandozásunk első nagyobb városállamában, Athlumban például a főváros felett egy gigantikus, jóval a házak fölé magasodó, gyönyörű kard misztikus harci ereje biztosítja az aprócska település számára, hogy seregének kis létszáma ellenére is megőrizze függetlenségét. Persze ez csak egy a sok

TOVÁBBI SQUARE RPG-K PC-N?

Az elmúlt húsz év közel ötven játékából a FFXI MMO-t leszámítva mindösszesen a hetedik és nyolcadik Final Fantasy jelent meg PC-n. Fájdalmasan alacsony szám, figyelembe véve, hogy ezek közül hány kapott 90% feletti értékeléseket. A jövőt tekintve roppant biztató viszont, hogy a cég valószínűleg nem az egy szál Last Remnant érdekében licencelte dollármilliókért a szuper látványossága mellett platformok közötti átjárhatóságáról is híres UT3 motort. További bizakodásra adhat okot, hogy a Square-nél már 2004 óta fejlesztés alatt áll a jelenleg White Engine-nek hívott általános motor, melynek célja, hogy minél nagyobb csereszabatosságot biztosítson a PS3, az Xbox 360 és a PC-s fejlesztések között is. A grafika mellett egy általános fizikai motor is helyet kap a keretben, és mindezeket nem csak például a FF13-ban (a Square válasza a PC-s verzióra „No comment", ami azért a sima „No"-nál jobb), de egy még be nem jelentett MMO szerepjátékban is fel kívánják használni.

Noha a képek talán akciójátékra utalnak, a csatákban a stratégiának nagyobb szerepe lesz

NEM VÁRUNK FINAL FANTASY-SZINTŰ CSÚCSMINŐSÉGET, DE HIÁNYPÓTLÓ PROGRAM LESZ, SZÓVAL IDE VELE!

közül, akad olyan város, ahol egy aprócska ékkő mágikus kisugárzása, vagy éppen egy húszméteres szobor ruházza fel birtokosait túlvilági védelemmel.

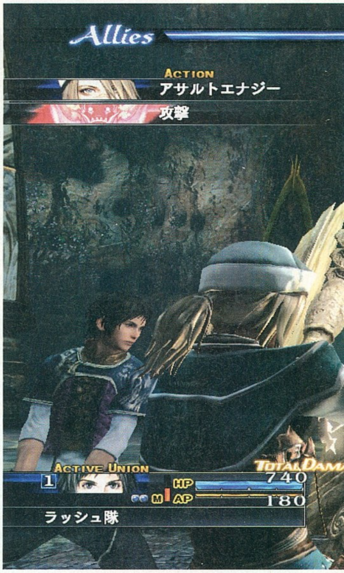
A történetbe ezer évvel a remnantok megtalálása, illetve az ereklyék felfedezését követő, véget nem érő háborúk kirobbanása után csatlakozunk be (ez is jól mutatja, hogy rendkívül kidolgozott, hosszú évszázadokra visszanyúló történet dobog a játék mélyén). A harcoktól távol eső, idillikus Eulam városát előre meg nem jósolható, borzalmas incidens rázza meg: a tizennyolc éves Rush Sykes vidám, ártatlan kishúgát, Irinát váratlanul elrabolják a gonosz erői. A húgát szüleiktől távol egyedül nevelő, és nem mellesleg a kardforgatásban is jártas Rush teljesen értetlenül áll az esemény előtt: vajon mi haszna származhat a gonosz hordáinak az ő folyton jókedvű, légynek sem ártó tizennégy esztendős testvérének elrablásából? Bármi legyen is a háttérben, hősünk útra kel, hogy megtalálja és kiszabadítsa egyetlen szerettét.

A sztori tehát meglehetősen banálisan indul (mostanában ez a divat, elég, ha csak a Fable 2 hasonló felütésére gondolunk, de passzol ide a Fallout 3 váratlanul eltűnő apakaraktere is), és a karakterek sztereotípiája is ismerős lehet bárkinek, aki játszott már japán szerepjátékkal, de ez ne lohassza le senki lelkesedését, hiszen a Square neve meglehetősen jó biztosítékot jelent arra nézve, hogy végül egy fordulatokban gazdag, hangulatos történet bontakozik majd ki szemünk előtt. A játékmenet egyik harmadát a kalandozások közötti párbeszédek teszik ki, melyek jelentős szerepet kapnak a meglehetősen nagy szabadságot adó, csak a fő történetszál által behatárolt előrehaladásunk során. Kezdetben csak Rush-t fogjuk irányítani, de az idő múlásával már egy egész csapat fölött rendelkezhetünk majd a csaták során.

HARC A LELKE MINDENNEK

Az összecsapások kivitelezésére ezúttal különösen nagy figyelmet fordítanak a fejlesztők, nem titok, hogy ez adja majd nagy valószínűséggel a játék igazi savát-borsát. A körökre osztott harcmenet során személyes hadseregünk egy-egy, maximum öt főből álló osztagának (ezekből akár öt is lehet, tehát tényleg igazi ütközetekben fogunk részt venni) adhatunk ki a megszokott „támadd ezt, védd azt" sémáknál összetettebb, többrétűbb utasításokat. A kiadható parancsokat nagyban befolyásolják a környezeti sajátosságok és az ellenséges egységtípusok is, valamint a morálnak is jelentős szerepe lesz. A sima támadásnak például lesz "mindenáron" jelzéssel ellátott verziója, amelynél az osztag nem ügyel a

Ellenfeleink nem a szokásos ork-goblin-sárkány vonalból fognak kikerülni



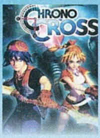
A LEGJOBB SQUARE-SOROZATOK...

FINAL FANTASY

A végtelen sorozat, melyből csak három rész, a nagyszerű hetes és nyolcas, illetve az MMO tizenegyes jelent meg PC-re. Pedig a zseniális hatodik, a meseszerű kilencedik, és a kissé komolyabb 10 és 12. rész is kihagyhatatlan élményt jelent az RPG-k szerelmeseinek.

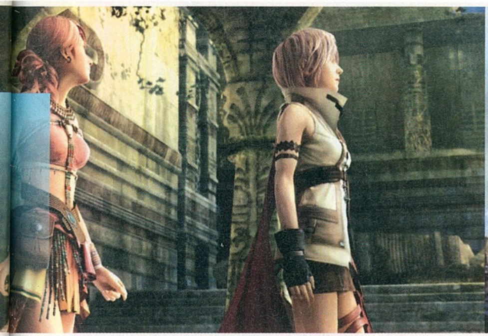
XENOGEARS

Már akkor sem lenne rossz, ha simán „sci-fi Final Fantasynak" neveznénk, pedig a Xenogears sokkal több annál. Minden idők egyik legjobb játéktörténete és -zenéje, kétféle (gyalogos és meches) harcrendszer; nem véletlen, hogy a már Namco kreálta három folytatás sem tudott felnőni mellé.



CHRONO CROSS

Az első rész a Chrono Trigger volt, a folytatás pedig ez a gyöngyszem, amely meglepő dolgokkal szolgált. 40 játszható, egyedi, szerethető karakter, időutazás és egy fantasztikus harcrendszer (random csaták nélkül) teszi teljessé a csomagot.



Ne tévesszen meg senkit: a fenti képek a Final Fantasy XIII-ból, és nem a Last Remnantból származnak

Bizony, elég furcsa figurák lépnek majd be csapatunkba, xenofóboknak nem ajánlott a játék

veszteségekre, de utasíthatjuk valamelyik csapatunkat a másik megsegítésére, figyelemelterelésre, vagy éppen a varázslatok (itt "misztikus művészetek" néven futnak) erőltetésére. Az egyszerű taktikázás mellett jó reflexekre és kifinomult ritmusérzékre is szükségünk lesz, a konkrét támadások során ugyanis a képernyőn felvillanó gombok, gombkombinációk gyors lenyomásán múlik majd egy-egy akció sikeres kivitelezése.

Az előzetes képek alapján a játék ezen része – a különálló, teljesen más nézetet kapó harcterek – a kidolgozottság terén sajnos közel sem lesz annyira látványos, mint mondjuk a valóban csodálatosan festő óriás metropoliszok, a csaták során sokkal inkább a csillogó-villogó támadási és varázslási effektekkel próbálják meg feldobni az összképet, no meg a gyorsan mozgó, ki-be zoomoló, kicsit a 300 című filmre emlékeztető kamerakezeléssel (ami vélhetően azt a célt szolgálja, hogy ne a kevéssé kidolgozott helyszínnel legyünk elfoglalva). A taktikai lehetőségek sokasága, valamint a harctéri eseményekhez folyamatosan, dinamikusan igazodó aláfestő zene remélhetőleg sikeresen feledtetik majd a harctéri grafika enyhe sivárságát. A látványvilágra a játék további részein egy rossz szavunk sem lehet (erről tökéletes bizonyítékként szolgálnak a cikkünkben elhelyezett képek) – a szemkápráztató kidolgozottságért a jól ismert Unreal-motor sokrétűségét illik majd dicsérni. A városok, de főleg a karakterek kidolgozása nem csak részletes, de olyan mesés, egyedi – kicsit a Longest Journeyre hajazó – hangulatot is áraszt, amilyenre általában csak a japán fejlesztőcsapatok képesek.

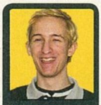
TÍZ ÉV ELTELTÉVEL ISMÉT ASZTALI SZÁMÍTÓGÉPEN

Közel egy évtized telt el azóta, hogy utoljára egy történetközpontú Square-szerepjáték jelent meg a Personal Computeren. Bár nyilván ezúttal sem a monitor előtt gubbasztók a fő célcsoport, az üzletpolitika változása – valamint hogy a Last Remnant a Games for Windows zászló alatt jelenik meg – kellő biztosítéknak tűnnek, hogy a karácsony utáni holtszezon egyik leghangulatosabb RPG-jét próbálhatjuk ki jövő év elején.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	80%
VÁRHATÓ SIKER	80

Noha ez még nem az igazi Final Fantasy, kezdetnek igen jó lesz. A szokásos RPG-knél jóval nagyobb léptékű ütközetek mindenképpen izgalmasnak ígérkeznek, azért meg csak drukkolni lehet, hogy a sztori, a hangulat is a helyén legyen.



GREG5

PRO: Remeknek ígérkező harcrendszer

KONTRA: A képekkel ellentétben nem sok akció lesz benne

UÁRHATÓ MEGJ.: 2009 QI

KINGDOM HEARTS

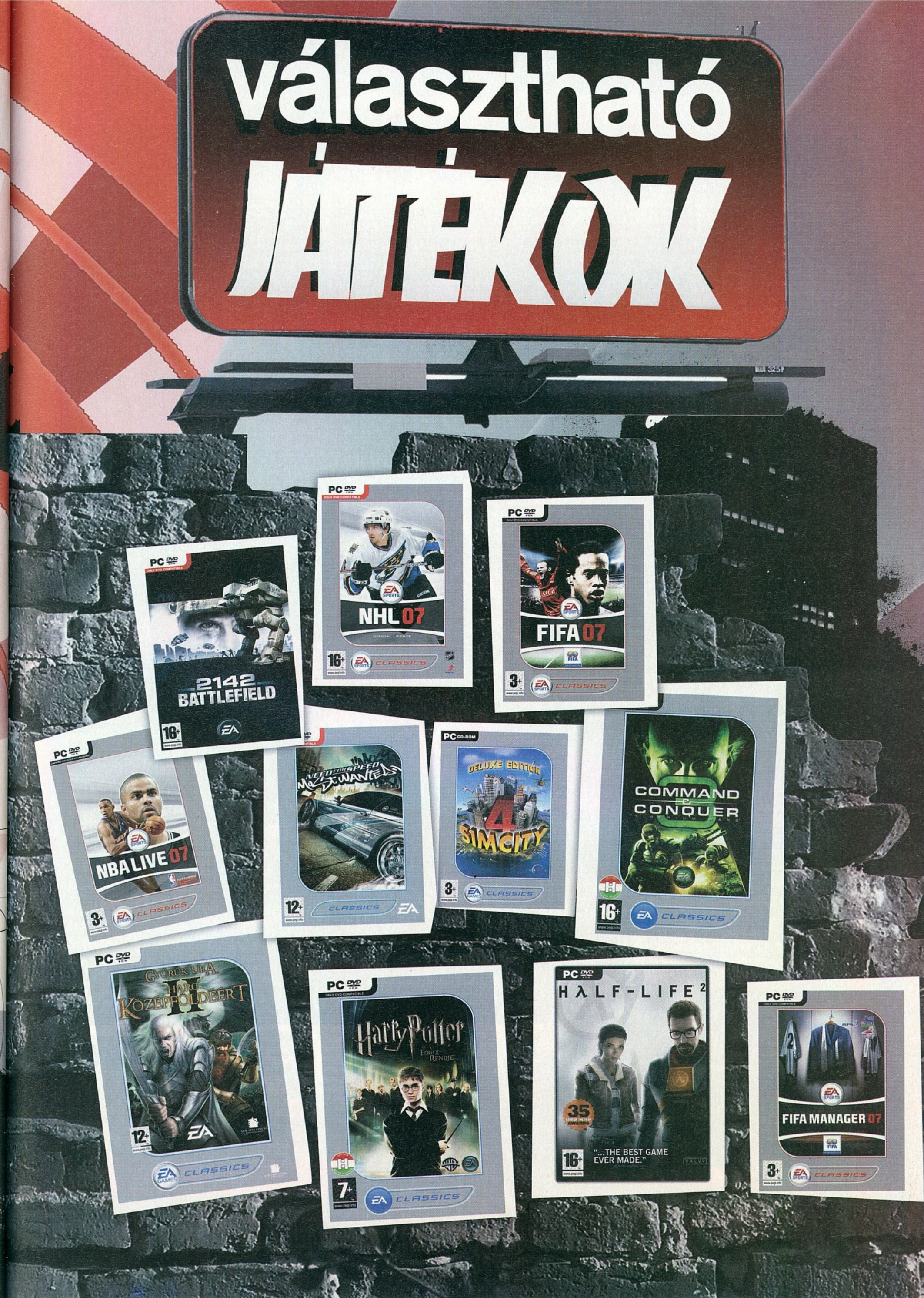
Akciójáték, melyben a Disney leghíresebb karakterei és a Final Fantasyk főszereplői egyesítik erejüket az Árnyak elleni küzdelemben. A fantasztikus sztori, és a rajzfilmekből (illetve a második részben már Tron és Karib-tenger kalózai is van) ismert tájak feledtetik a harcrendszer egyszerűségét.

PARASITE EVE

Az első rész egy horror-hangulatú RPG volt, a második rész már egy igazi túlélő horror – de mindkettőre jellemző volt a fantasztikus grafika, a misztikus történet, és a Square egyik legnépszerűbb főhőse, Aya Brea, a NYPD szőke üdvöskéje. A harmadik rész PSP-re készül!

...AMELYEKBŐL KIMARADTUNK PC-N.

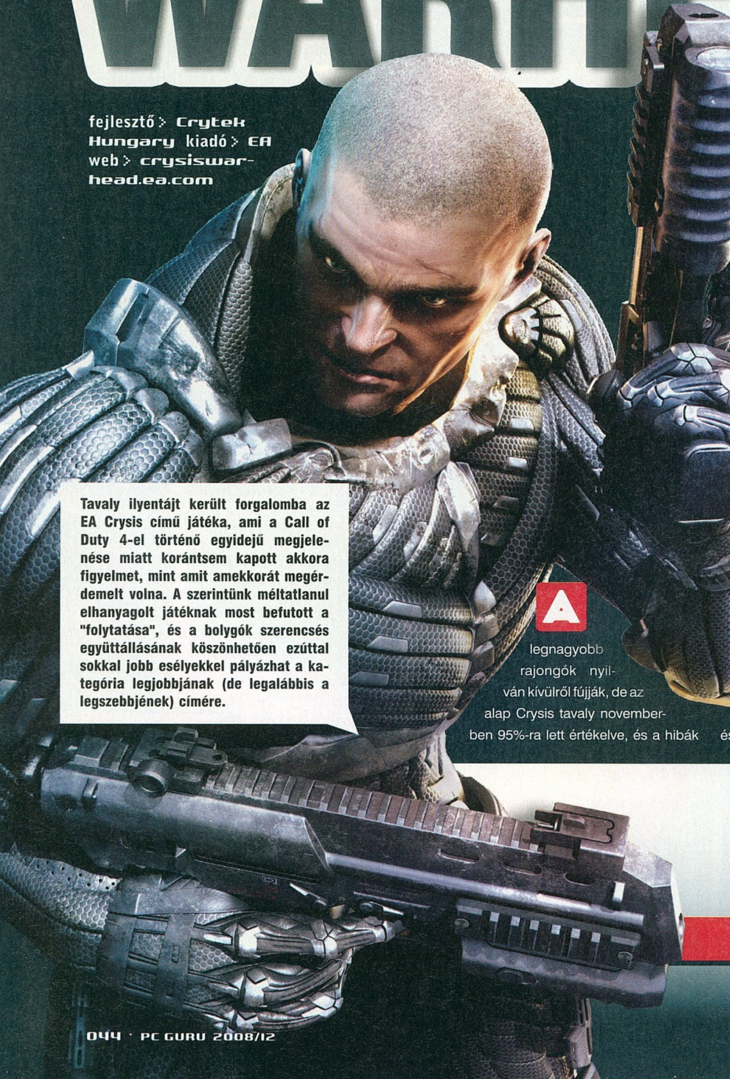
FIZESS ELŐ MOST ÉS KEDVEZMÉNNYEL JUTHATSZ KEDVENC JÁTÉKODHOZ ÉS MAGAZINODHOZ!
PC GURU DVD-MELLÉKLETTEL FÉL ÉVRE (6 LAPSZÁM): CSAK 10 770 FT
20%? WOW!
TOVÁBBI INFO: WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES



választható
JÁTÉKOK
NHL 07
FIFA 07
2142 BATTLEFIELD
NBA LIVE 07
DELUXE EDITION
SIMCITY 4
COMMAND & CONQUER
HALF-LIFE 2
"...THE BEST GAME EVER MADE."
FIFA MANAGER 07
Harry Potter
CLASSICS

írta · Chris

CRYSIS WARHEAD

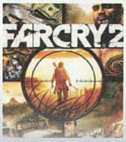


fejlesztő > Crytek Hungary kiadó > EA web > crysiswarhead.ea.com

Tavaly ilyentájt került forgalomba az EA Crysis című játéka, ami a Call of Duty 4-el történő egyidejű megjelenése miatt korántsem kapott akkora figyelmet, mint amit amekkorát megérdemelt volna. A szerintünk méltatlanul elhanyagolt játéknak most befutott a "folytatása", és a bolygók szerencsés együttállásának köszönhetően ezúttal sokkal jobb esélyekkel pályázhat a kategória legjobbjának (de legalábbis a legszebbjének) címére.

A legnagyobb rajongók nyilván kívülről fújják, de az alap Crysis tavaly novemberben 95%-ra lett értékelve, és a hibák között csupán a gyufaszál egyszerűségű történetet és a kissé bugos mesterséges intelligenciát hoztuk fel – ezt leszámítva minden rendben volt, és a játék nem csak a grafikája miatt nyűgözött le minket.

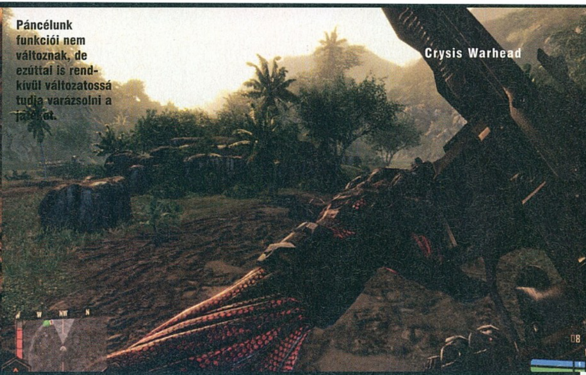
Azóta eltelt közel egy év, és örömmel számolhatunk be róla, hogy a "magyar kezek" által hegesztett folytatás egyáltalán nem hoz szégyent a nagy elődre. A Warhead története párhuzamos szálon folyik az eredeti részével, amiben – mint tudjátok – egy idegen létforma nyomaira bukkannak egy trópusi szigeten. Az amerikai és észak-koreai hadsereg egyszerre próbálja meg



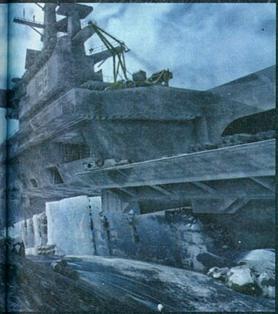
FAR CRY 2

Az első rész sem volt olyan nagyon vészes, de a második epizód már igazi ütős darabnak tűnik. Afrika, hatalmas bejárható terület, szabadság és tűz, tűz, tűz...

A lezuhant vadászgép még nagyon az eleje a játéknak, ennél csak durvább dolgokkal fogunk találkozni.



Páncélunk funkciói nem változnak, de ezúttal is rendkívül változatossá tudja varázsolni a játékot.



rátenni kezét egy élő példányra, de időközben az földönkívüli seregek felébrednek hosszú hibernációs álmukból, s ráözönlenek a túlságosan kíváncsi (és agresszív) emberekre. Földöntúli technikáiknak hála legfagyasztják az egész szigetet, és elkezdődik a háború, aminek természetesen mi is tevékeny résztvevői vagyunk. Mivel mindez – a játék végkifejletét is beleértve – ismerős lehet mindazok számára, akik játszottak az előző résszel, most sem a történet fog lenyűgözni minket, hanem a cselekményszál, amin ismét végig kell haladnunk, csak ezúttal egy másik szemszögből megélve. Ezúttal Michael „Pszicho" Sykes, a brit, nagyszájú, temperamentumos elitkatona nano-ruhájába bújva élhetünk át mindent, méghozzá a sziget túloldalán, egy másik környezetben.

Akik ismerik Pszicho személyiségét (egy kis ízelítőt már az első részben is kapunk), azt is sejthetik, milyen vérmérsékletű akcióra számíthatnak a Warhead telepítésével. Garantált a több akció, robbanás és lövöldözés formájában, de természetesen ezúttal is adott a választás szabadsága. Ha úgy tartja kedvünk, most is végiglopakodhatjuk az egész küldetést, ellenségeinket nyakuknál fogva megragadhatjuk, és szupererővel odébb hajíthatjuk, orvlövészkedhetünk a dzsungel rejtekéből, de érdemes tudni, hogy ha Sam Fisher módjára visszük végig a programot, akkor rengeteg mókáról maradunk le (tehát ez a módi csak megrögzött Splinter Cell és Thief-rajongóknak ajánlott). Mert kérem alássan, a hangsúly esetünkben a nagybetűs akción van, amit az új történetszál mindvégig biztosítani is fog számunkra. Lépten-nyomon katonákba botlunk, komoly tűzharcokba keveredünk, s a hat-nyolc órás nettó játékidő alatt lehetőségünk lesz kiirtani egy közepes falu teljes lakosságának megfelelő embert és szörnyeteget.

"A CRYSIS AZ EA ÚJ ÜZLETPOLITIKÁJÁNAK HÁLA MÁR MAGYAR NYELVEN ÉRKEZETT, ZSENIÁLIS SZINKRONNAL!"

NAGYOBB, SZEBB, VÁGATLANABB

Ahogy azt említettem pár sorral korábban, a választás lehetősége a miénk (tehát adott két, egymástól merőben eltérő végigjátszási lehetőség), és a cselekvés szabadságát most is a nyílt terepnek és annak a nano-ruhának köszönhetjük, amit a Crysisban már megismerhettünk. Lopakodva megkerülhetjük az ellenséget, aztán gyorsaságra átváltva lerohanhatjuk őket, vagy egyszerűen csak hagyhatjuk, hogy öltözetünk elnyelje a rambózás közben ránk zúduló lövések erejét, mindezt attól függően, hogy épp milyen a hangulatunk.

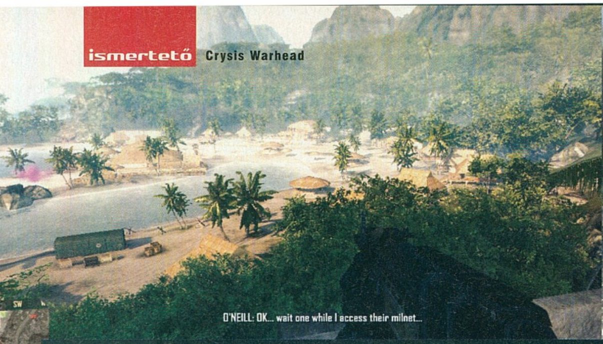
ARMA 2

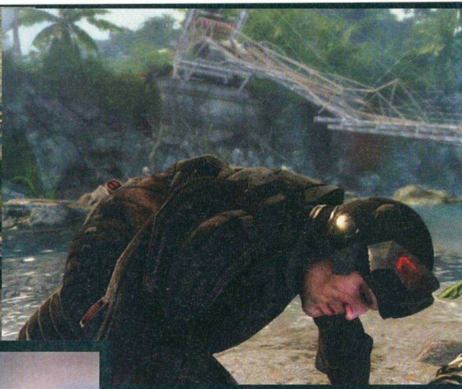
A GC08-on csorgattuk a nyálunkat erre a szuperélethű katonai szimulátorra, megjelenése 2009 elejére esedékes. Mi viszont úgy tudjuk, hogy a mai napig nem találtak hozzá kiadót, úgyhogy könnyen előfordulhat, hogy késik a kicsike.

FALLOUT 3

Sokat gondolom nem kell hozzáfűzni, az év egyik legjobban várt játéka, ahol legkevésbé sem az FPS-ekben szokványos elemekre vagyunk kiváncsiak...

FPS-EK, AMIKET A LEGJOBBAN VÁRUNK...





Nem ez nem az új mordályok egyike, az legyen meglepetés mindenkinek...

A HAJSZA...

A LÉGPÁRNÁS JÁRMŰVEL A FŐGONOSZT KELL ÜLDÖZNÜNK, S KÖZBEN EGY LÖVÉS SEM DÖRDÜL EL.

...AMI A JÁTÉK EGYIK LEGJOBB RÉSZE, HIÁBA BESZÉLÜNK FPS-RŐL.

De nem minden maradt a régiben, és ami változott, az csakis a javára vált a játéknak, kezdve rögtön a továbbfejlesztett mesterséges intelligenciával, amit első körben az idegen lények viselkedésén lehet észrevenni. Az előző részben többnyire csak sima vadkacsa-lövészet jellegű akciókban volt részünk, ám ezúttal a mozgásuk és viselkedésük nagyban megnehezíti dolgunkat. Köszönhető mindez annak a ténynek, hogy villámgyorsan kitérnek lövéseink elől, és a katonákhoz hasonlóan ők is igyekeznek a nyílt terepen való repkedés helyett fedezéket keresni.

GÉPPARK

Az említett pozitív változásokon túl sokat javult a játékban található járművek irányíthatósága is – bár itt illik megjegyezni, hogy nekünk igazából az eredetivel sem volt komoly bajunk. Ugyan kellett egy kis idő a megszokásukhoz és a betanuláshoz, de gyakorlott Battlefield-játékosoknak ez egyáltalán nem okozhat gondot. Ide kapcsolódik, hogy az elérhető, megmozgatható gépek száma is bővült, méghozzá két új darabbal, amiből az első egy könnyűpáncélzattal ellátott négykerekű, amit a ránk váró események során kétféle fegyverzettel próbálhatunk ki: egy forgócsöves gépágyúval és egy sorozatlövő gránátvetővel. Mindkettő eszméletlen pusztításra képes, s erre bizony szüksége is lesz mindenkinek a szép számban életünkre törő észak-koreai haderők megrendszabályozásakor. A másik járgány egy légpárnás eszköz, amihez kapcsolódik egy hosszabb üldözős rész is, és bizony a finisben található vonatos jelenet után ez a legjobban sikerült rész az egész játékban, még annak ellenére is, hogy lőni itt egyáltalán nem lehetett (és lássuk be, egy lövöldözésre kiélezett FPS-ben ez igen nagy szó).

BŐVÜL AZ ARZENÁL

A két új jármű mellé két új fegyver is dukál, s ezek közül leginkább annak az egyke-zes automata fegyvernek vesszük majd hasznát, amiből egyszerre kettő lehet nálunk, s így értelemszerűen jut mindkét kacsónkba egy-egy. Közelharcban elképesztően hasznosnak bizonyultak, bár a jó öreg shotgunt (amit egyébként a kézikönyvben csak smasszerpuskának hívnak – tudja valaki, hogy miért?) nem sikerült überelnie számunkra, így is remekül elszórakoztunk a használatukkal. A második mordály egy forgótáras gránátvető, amivel nem túl diszkrét

KERÜLJ SZINKRONBA!

Valamikor a nyár közepén, az Electronic Arts meghívásának eleget téve ellátogattunk a Crysis Warhead szinkronmunkálatainak felvételeire, ami egy tizenharmadik kerületi, szinkronstúdióvá alakított panellakásban zajlott (el se hinnétek milyen profi stúdiót lehet kialakítani egy alapvetően kicsike lakásban). Épp akkor estünk be a kicsinyke stúdióba, amikor a nano-ruha hangjait vették fel. A hangszigetelt szobában Slezták Szabolcs bravúrozott. Játszi könnyedséggel, hiba nélkül mondta fel a listán szereplő mondatokat, melyeket hallva már akkor tudtuk, hogy a végleges változatnál egy igazi különlegességgel lesz dolgunk. Utána következett Ulmann Zsuzsa, akit a főszereplő, Pszicho összekötőjeként ismerhetünk meg a játékban. Bár ottlétünkkor semmilyen zaftosabb részletet nem sikerült elcsípnünk a szövegből, a végeredményt hallva büszkén üdvözöltük a Crysis Warheadet, mint az első olyan felnőtteknek szóló magyar játékot, ami hallatán még Ford Fairlane is elismerően csettintene.

módon küldhetjük az örök vadászmezőkre azt, akit valamilyen véletlen folytán sikerül eltalálnunk vele. Sajnos ez a fegyver csak az utolsó tíz percben került a kezeink közé, és őszintén szólva hamar le is cseréltük egy mindent taroló plazmakütyüre, de a célzási problematikája ellenére imádnivaló szerkezet, már csak azért is, mert rögtön kétfajta munícióval láthatjuk el: egyrészt elektronikus, másrészt hagyományos robbanótöltetet helyezhetünk bele. Romboló repertoárunk bővült egy nanogránáttal is, és ezzel az okossággal az idegeneket és a nanoruhában ténykedő kommunista erőket szívathatjuk halálra. Végezetül egy apró, de roppant dicséretes fejlesztésről is szót kell ejtenünk: mostantól nem szükséges minden fegyvert és lőszert manuálisan felszedegetnünk a földről, hanem elég, ha rájuk lépünk, ezáltal azonnal feltöltődnek a készleteink.

NEM KELL ÜTNÖD A VASAT

Az újítások felsorolása után elérkeztünk a legfontosabb tényezőhöz, ahhoz az elemhez, ami az eredeti Crysis telepítését követően sok embernek okozott fejfájást: a gépigényhez. Mármár kész örömhír, hogy a magyar fejlesztőstúdió ezúttal gondoskodott arról, hogy szerényebb konfigurációkon is megfelelő sebességgel fusson a Warhead, amit különféle optimalizálásokkal és – gondolom – kőkemény programozói munkával értek el. Ennek köszönhetően a Crysis Warhead kifejezetten jól futott a mára elavultnak számító 8800GTS kártyával felszerelt gépünkön is, és nemcsak hogy röccenésmentesen ment, helyenként még jobban is nézett ki. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy amikor légpárnás járművünkkel száguldoztunk, ott bizony 10 FPS körül mozgott a játék, de ezt leszámítva végig stabil 30-40 FPS-t produkált, még úgy is, hogy közben egy másik program segítségével videót rögzítettünk a látottakból (videotesztünket tehát megtalálhatjátok a DVD-mellékleten).

AZTM#%@A AZ !%#$

Bár sejtjük, hogy ez leginkább az egyre inkább felhasználóbarát kiadó érdeme (az Electronic Artsnak mostanra szinte minden programja honosítva érkezik a piacra), külön örömet jelentett számunkra, hogy idehaza a játék teljes egészében magyar nyelven kommunikál velünk, s most nem nem csupán a menükről és a feliratokról beszélünk, hiszen szinkron is helyet kapott a végleges korongon. A szinkronmunkálatokat volt szerencsénk testközelből is megnézni még a nyár folyamán, ahol is találkozhattunk Sleszták Szabolccsal, vagy az összekötő-parancsnokunk hangját kölcsönző Ulmann Zsuzsával, akikről így utólag, a végeredményt hallva elmondhatjuk, hogy igen remek munkát végeztek.

> „NEM FOLYTATÁS, INKÁBB ÚJ SZÖVEG A RÉGI DALLAMRA. DE VALAHOL MÁR BIZTOS KÉSZÜL A MÁSODIK RÉSZ...”

Fiatal (tizenhat év alatti) olvasóink lelki tisztaságának megőrzése végett felhívnánk kedves figyelmeteket, hogy bizony a Warhead nem kimondottan az ékesszólásairól híres, tehát ha a vásárlás mellett döntötök, készüljetek fel arra, hogy orrba-szájba káromkodnak benne, méghozzá meglehetősen ízesen – tehát körülbelül úgy, ahogy a való életben, mikor éppen a feneked van valaki célkeresztjében. Tudom, hogy nem igazán illendő dicsérő jelzővel illetnünk a játék eme részét, de az angol nyelvű változat kipróbálását követően muszáj megjegyeznünk, hogy a magyar nyelv méltán híres cifra szókincsét igen-igen jól használták ki a fordítás során – az egyes beszólásokat egy sokat látott kocsis is megirigyelhetné, s mi olykor szakadtra röhögtük magunkat egy-egy szófordulat hallatán. Titkos informátoraink szerint így is egy vágott anyagot kapnak a játékosok, de a rendelkezésre álló repertoárt hallva talán jobb is.

CRYSIS WARS

A Crysis Warhead dobozában nem csupán egy lemez található, rögtön kettőt találhatunk, s a másodikon pihen a Crysis Wars című, különálló csomag, ami nem más, mint a Crysis többszereplős játékmódja. Bár már a játék első változata is rendelkezett multiplayer opcióval, a COD4 mellett sajnos labdába se tudott rúgni – a dolog fontosságát jól mutatja, hogy a Call of Duty negyedik etapjával mind a mai napig milliók játszanak. De szerencsére ez a tény nem lombozta le a stúdiót, és kiadták a felturbózott Wars-t, amiben most végre mindenki megtudhatja, miről is maradt le annak idején. A legnagyobb újítás a csomagban az új Team Deathmatch, tehát a csapatalapú sima adok-kapok játékmód, ami annak ellenére élvezetes, hogy sokan már évekkel ezelőtt leírták ezt a stílust. Aztán itt van az a közel húsz pálya is, amin unos-untalan nyomhatjuk az ipart, na és persze nem feledkezhetünk meg a jó öreg Power Struggle játékmódról sem: itt a harcmezőn található taktikai helyek megszerzéséből harácsolt pontokért cserébe dobálhatunk atombombát az ellenség fejére. És mint tudjuk, atombombákkal dobálózni jó móka (szigorúan virtuális értelemben) – erről már a Red Alerttől kezdve egészen a World in Conflicttal bezárólag sok játékban megbizonyosodhattunk.

VEDD ÉS VIDD

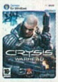
Annak ellenére, hogy a Crysis Warhead önálló produktumként is megállja a helyét (mert végeredményben az is), a játék hihetetlen barátságos, kiegészítő lemezeket megszégyenítő 7000 forint közeli áron került forgalomba. Ha számba vesszük a nehézségi szinttől függő hat-tíz órát igénylő játékidőt, a remek szinkront, a grafikai tuningokat és a rengeteg szórakozást ígérő többszereplős játékmódot, akkor hamar rájöhetünk, hogy ez bizony igen barátságos vétel mindenki számára. A Crysis Warhead minden bizonnyal az év legszenzációsabb játékajánlata (ár-érték arányt tekintve mindenképp), és a vékonyabb pénztárcával rendelkezők jól teszik, ha már most felírják a karácsonyi kívánságlistájukra.

CRYENGINE, HOL VAGY?

A Crysisban bemutatkozó CryEngine2 egy olyan, az Unreal 3-as grafikus motorjával egy szinten említhető engine, aminek most alaposan felturbózott, gyorsabb változatát kapjuk kézhez a Warheadben. A valós idejű szerkesztési lehetőségek, a bump mapping, a dinamikus- és térbeli fényhatások, a hálózati kód, a legmodernebb shaderek és árnyékok, na és persze a beépített fizikai rendszer mind részét képezik ennek a nagyszerű csomagnak, amire már most jó pár modfejlesztő készíti saját kiegészítőjét. Ezek közül talán az egyik legígéretesebb alkotás az a Mechwarrior világát újraelevenítő mod, amit már közel két éve hegesztenek lelkes amatőrök. Arról viszont semmilyen hivatalos információt nem tudtunk beszerezni, hogy milyen teljes árú játékok alatt fog dübörögni még a CryEngine2 – kivéve talán az Entropia Universe nevű MMORPG, amit a svéd Minddark fejleszt.

PC GURU

GRAFIKA	09	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	



A tavalyi év méltatlanul elhanyagolt FPS-ének felturbózott, feljavított változata, jó néhány újdonsággal meghintve. Ha pedig ezeknek az újdonságoknak a számát összevetjük az árcédulával, hamar levonhatjuk a következtetést, miszerint a Warhead egy tökéletes vétel mindenki számára – már aki elmúlt 16 éves, persze.

CHRIS

PRO:
+ Gyorsabb és szebb
+ Jobb MI
+ Magyarul beszélő és jó árú

KONTRA:
- Kicsit lehetett volna hosszabb
- Talán egy kicsit lineáris

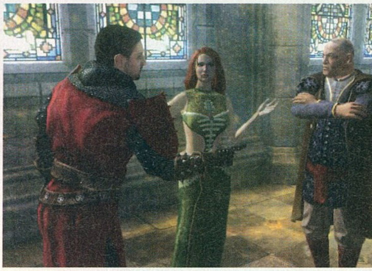
9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2.8 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 6,2 GB
VGA: Nvidia 6800GT vagy jobb

WWW.PCGURU.HU/1327

A történetnek még nincs vége... írta · miguel

THE WITCHER: ENHANCED EDITION



Ez már jó jel, legalább három karaktermodellel több van...

fejlesztő > CD Projekt Red kiadó > CD Projekt web > www.thewitcher.com

Ritkán látni ilyet a játékiparban: a Witcher fejlesztői pontosan megmondják, mennyi idő kellett volna ahhoz, hogy a program olyan legyen, amilyennek eleve gondolták, ugyanis a Witcher Enhanced Edition tulajdonképpen nem más, mint az utolsó simítások felvitele egy a többség szemében már amúgy is kész műre.

Bár Geralt kalandjai a tavalyi év egyik legsikeresebb játékának számítanak, már akkor is tudtuk, hogy itt-ott azért akad olyan részlet, amivel kötözködni lehet. Most azonban majd' másfél gigabájt letöltése árán hozzájuthatunk mindahhoz, amit a fejlesztők még meg akartak csinálni, csak aztán valahogy kifutottak az időből.

ÉS A LEGHOSSZABB INSTALL DÍJÁT KAPJA...

Mindenekelőtt szeretnék megemlékezni hosszú játékos pályafutásom eddigi legdurvább telepítéséről. Ha valaki szerint egy Flight Simulator vagy egy öt CD-s Half Life 2 felmásolása a gépre sokáig tart, akkor bele se vágjon. Mikor először láttam a kiírást, hogy a „művelet legfeljebb két órán át tart", még a tapasztalt Windows-felhasználó nyugalmával vettem tudomásul, hogy ez is csak a szokásos lesz: kiírja, hogy hány perc van még hátra, aztán hirtelen végez. Na, nem ez történt. A frissítés indításakor viccből elindítottam egy stoppert, aztán a végén a nem humoros, sokkal inkább nevetséges 2:20:19 számsort sikerült leolvasnom a számlapról, sorrendben: óra, perc, másodperc. Igazából nem is azzal van baj, hogy egy 900 MB-os csomag ennyi idő alatt kerül fel (bár azért valaki elmondhatná, mi tart ennyi ideig), hanem hogy a pillanatnyi állásról nem kapunk tájékoztatást, csak egy lelőhetetlen és statikus üzenetet, miszerint ha kézzel leállítjuk a tapasszal kapcsolatos tevékenységet, akkor telepíthetjük újra az egész játékot. Se egy százalék, se egy csík, csak a gép kerreg keservesen – ez így szerintem kevés. Ettől függetlenül azért megéri nekilátni, hiszen ha egyszer végez (márpedig egyszer tényleg befejezi), akkor egy olyan játékot kapunk, ami akár a remek szerepjátékok panteonjába is bekerülhetne.

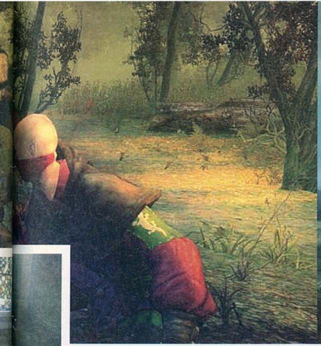
AMI SIKERÜLT

A legnagyobb sirám az eredeti változattal kapcsolatban az arcpirítóan hosszú mentési és töltési idő volt. Nos, jelentem, határozott előrelépés tapasztalható – már persze csak akkor, ha eltekintünk a telepítésre fordított óráktól. A program most csak az adott állás első betöltésekor perceg kicsit hosszabb ideig, de aztán mind a helyszínek közti gondolkodás, mind az esetleges visszatöltések idején pocsékba ment idő jelentősen lerövidül. Az automatikus mentés is kikapcsolható, így immár az sem okoz gondot, mikor egy-egy feladat megoldásához esetleg ki-be kell járkálnunk egy adott épületbe.

Szintén látványos javulás érezhető a grafikus motor terén is: sok látványelem esett át némi ráncfelvarráson, a karaktermodellek sem a régiek már. Például jóval több van belőlük, és ez az alapváltozathoz képest hatalmas előrelépés: immár nem ugyanaz a négy-öt vénasszony, parasztlány, városi őr és tarisznyás öregember kerül elénk a városok utcáit járva, ez pedig sokat lendít azon, hogy mennyire könnyen éljük bele magunkat a kalandba – persze ebben már az első alkalommal sem volt hiba. Fontos, hogy a játék gépigénye a felülvizsgált grafikai megjelenítéstől függetlenül nem változott. A játékme-

KÖDDÉ VÁLT VÉR

Az Enhanced Edition megjelenéskor az amerikai vásárlók meglepődve tapasztalták, hogy az ő verziójukban hiába kaszabolják látványosan a szörnyeket, azok egyszerűen nem véreznek. Nem sokkal később Tom Ohle, a CD Projekt vezetője elmondta, hogy bár egy évig dolgoztak a fejlesztéseken, a végső csomag összeállításakor a vérzés-effektet bekapcsoló fájl nemes egyszerűséggel kimaradt a szórásból. A hivatalos közlemény szerint „bár valójában a játékban egy minimális szinten azért van vér, tény, hogy ezt mihamarább ki kell javítani".



A javítás után a Witcher olyan gyorsan tölt, hogy akár két ellenféllel is elbánik egyszerre.

A SZERKESZTŐ

Bár már az 1.3-as javítócsomagban is szerepelt, az 1.4-es, jelenlegi változatban is helyet kapott. A remek kalandszerkesztő (no meg némi gyakorlás) segítségével az igazán kitartóak remek modokat szerkeszthetnek a Witcherhez. Az interneten már most is találhatunk kisebb és nagyobb módosításokat, teljes küldetésektől egészen az olyan apróságokig, mint Geralt ruhájának megváltoztatása. A http://djinni.wikia.com/ oldal fórumával, adatbázisával és cikkeivel hatalmas lökést adhat a kezdő moddereknek, olyan témakörökben, mint például karaktergenerálás, események szkriptelése, vagy akár gyűlékony tárgyak létrehozása és elhelyezése.

A KIADÓ FIGYELME SZOKATLAN, DE JÓLESŐ ÉRZÉS: A WITCHER JÓ JÁTÉKBÓL SZINTE HIBÁTLANNÁ VÁLIK...

netet érintő fontosabb változások közül talán a tárolórendszert ért frissítést lehetne kiemelni: sok kritika érte a játékot a rendezhetetlen hátizsák miatt, nos, ez félig-meddig rendeződött. A hétköznapi tárgyakat és fegyvereket továbbra sem tudjuk típus alapján elrendezni, viszont az alkímiához kellő alapanyagokat végre szűrhetjük az alapján, hogy épp milyen típusú főzethez keresünk hozzávalót. Ez a módszer olyan jól sikerült, hogy meg is hozta a kedvemet egy kis mixerkedéshez – eddig csak akkor folyamodtam bájitalok keveréséhez, ha a történet megkívánta.

Bár csak apróság, de mivel az előző tesztben külön is kitértem rá, most sem hagyom ki: a kockapókerhez csatolt mesterséges intelligencia végre méltó ellenfél, a játék sokkal élvezetesebb a gép ellen, és többé nem követ el olyan blőd hibákat, mint egy sor újradobása.

ÚJ(?) KALANDOK

Mivel az eredeti és a kibővített változat megjelenése közt eltelt idő hossza bőven lehetővé tette akár a többszöri végigjátszást is mindenkinek, aki csak egy kicsit is akarta, ezért hatalmas köszönet jár a fejlesztőknek a két rövidebb mellékszálért, amit a frissítésekkel együtt letölthetünk. A két történet igazából keveset tesz hozzá az eddig megismert információkhoz, mi több, sok helyszín már ismerős lehet akár a kevésbé tapasztalt witchereknek is, de ingyenes pluszként mindenképpen jól vizsgáznak. Az egyik sztoriban abba kapunk betekintést, ami már az alapjátékban is a legtöbb „gondot" okozta: akár a legkisebb döntéseink is olyan eseményeket befolyásolnak és minden egyes szónak olyan következményei lehetnek, amikről az adott pillanatban fogalmunk sincs. A másik mellékszál pedig tulajdonképpen egyszerű menj-oda-csináld-meg típusú feladatok összessége, 2000 oren értékben – ennek nagy előnye, hogy a sok apró küldetés miatt akár többször, többféleképpen is végigjátszható.

POLAK, WEIGER, DWA BRATANKI

Mivel a CD Projekt leginkább a honosított játékok forgalmazásával szerzett magának hírnevet, nem meglepő, hogy a kiegészítés is teljes magyarsággal érkezik. Az extra tartalom több ezer új hangfájl fordítását és szinkronját, illetve 400 000 karakter, vagyis egy átlagos terjedelmű regénynek megfelelő szöveg lokalizációját jelentette. A magyar csapatot most két fordító (köztük a Guru saját és egyetlen]{redence), egy korrektor, két tesztelő, és a szinkronstúdió 20 színésze alkotta, és az ő kéthavi munkájuknak köszönhető az ismét remek minőségű magyar változat. Mint megtudtam, az alapjátékot is érték változások, a szövegek egy részét is frissítették, de ott idő és erőforrások híján a szinkront nem, csak a feliratokat rendezték át.

JÖHET A WITCHER 2

A teljesség kedvéért itt a végén azért hozzátenném, hogy továbbra is akadnak hibák, főleg a párbeszédek közti animációkban, de ez a hatalmas javító- és bővítőcsomag alaposan kikalapálta az eredeti változatot, így a végeredmény egy olyan játék, ami szinte tökéletesen megfelel minden vele szemben támasztott elvárásnak. Aki még nem tette meg, töltse le és telepítse, aki pedig még nem vette meg a Witchert, az ne habozzon tovább.

PC GURU

GRAFIKA	09
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	10

Kevés kiadó foglalkozik ilyen odaadóan a termékeivel, és ritka, hogy egy játékhoz ekkora plusz érkezik egy évvel a megjelenés után. Sok olyan hibát javított, ami levont a Witcher eddigi értékéből, ráadásul az extra küldetések is lokalizáltan érkeznek – remek munka.

MIGUEL

PRO:
- + töltési idő csökkent
- + több karaktermodell
- + okos kockapóker

KONTRA:
- - jézusom, az a telepítés

9.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2.0 GHz CPU
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 2 GB HDD
Video: 128 MB-os VGA

WWW.PCGURU.HU/1184

Eszméletlen attrakciókban nem lesz hiány, ha szereted a száguldást és az extrém sportokat, akkor a Pure a te játékod.

Elég extrém vagy? írta · TriAce

PURE

fejlesztő > Black Rock Studio kiadó > Disney Interactive
web > disney.go.com/disneyinteractivestudios/pure/index.html

Az Egyesült Királyságban ténykedő Black Rock Studio jelen formájában teljesen új név a piacon. Azért nem kezdő, homokozóban játszó srácokról van itt szó, mindössze a régen használt Climax Racing nevet dobták ki az ablakon, és váltottak erre a sokkal barátságosabb titulusra. Több, a tesztünkben kielemzésre váró játékhoz hasonló produktumot láthattunk már tőlük, ATV Offroad Fury-k, vagy az abszolúte nem a témába vágó Xbox-os MotoGP-ket.

Ritka, hiánypótló gyöngyszem a radaron, egy újabb igazán élvezetes extrém versenysport a monitoron – méghozzá minőségi formába öntve. A THQ-féle MX vs ATV óta nem igazán vehettünk a kezeink közé effélét, sőt, konzolfronton otthonosan mozogók számára az SSX ugorhat be elsőre, még akkor is, ha a hasonlóság csupán látszólagos. Vártam a Pure-t (nem mellékesen az idei E3 legjobb autós játékának választották), mert az előzetesek alapján nem csak szépnek, de jól játszhatónak is tűnt, fohászkodtam is sokat, csak az irányítást, csak azt el ne szúrják. A kérés – immár bizton állítható – meghallgattatott, tökéletesen belőtt, ugyan árkád jellegű, de könnyen ráérezhető a vezérlés, s ami a legfontosabb: egyáltalán nem hat butának, sőt, fogást is nehéz találni, de nem csak ezen, hanem úgy általában a program egészén – s ennél jobb hírrel azt hiszem nem is szolgálhatnék senkinek.

IRÁNY AZ ANYATERMÉSZET

A csapásirány röviden és tömören: extrém versenyzés hajmeresztő helyszíneken, megfejelve vagány trükközési lehetőségekkel – ez utóbbi uralja egyébként az egész játékot és repíti az egekbe a hangulatot. Esetünkben csak és kizárólag ATV-ket vehetünk a kezeink közé, amik bár nem eredeti licensz alapján készültek, a legtöbb rájuk szerelhető alkatrész viszont már igen. A játék alfáját és omegáját a különböző bemutatható trükkök jelentik, ugyanis ezek adják a győzelemhez nélkülözhetetlen nitrót, továbbá az egyik versenyszámban az ezekért járó pontokkal lehet csak nyerni.

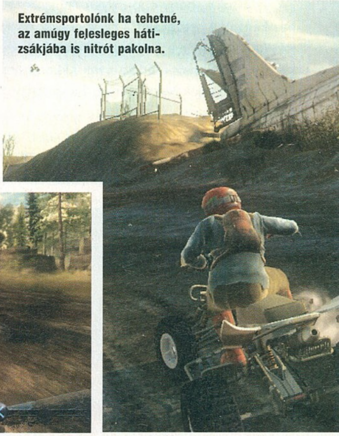
A trükközési rendszer háromszintes, az alapokat az első indítást követő tutorial rész megtanítja mindenkinek, ezért ezt nem is részletezném, persze biztos akad olyan, akinek nehezebb megtanulni, sőt, zárójelben megjegyzem: egy kontrollerrel még élvezetesebb és könnyebb is a dolog. A futamok elején csak az első szint lesz elérhető, majd miután kellő számút előadtunk ezekből, sorra megnyílnak a magasabb, látványosabb, időigényesebb trükkváltozatok. Apró tanács: célszerű az első körben addig pózolni, amíg a speciális, csillaggal jelölt trükk elérhetővé nem válik (mivel ha használjuk a nitrót, akkor a megnyitott szintek visszaesnek), ekkor ugyanis bátran turbózhatunk, az a csillag nem vész el és akármikor sütjük el az extra mutatványt, újfent egy teli tár gyorsító nedűvel gazdagodunk.

A pályák felépítése pofátlanul jóra sikeredett: nem csupán a leghajmeresztőbb útviszonyokon

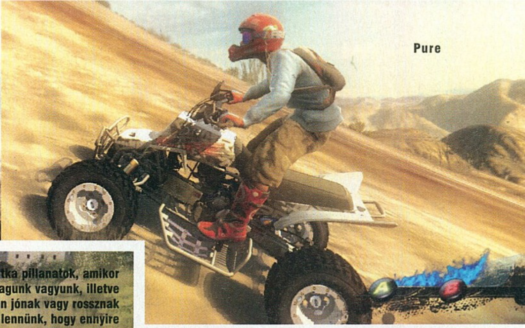
> **„A PURE, HŰEN A NEVÉHEZ, SZÍNTISZTA ÉLVEZET, MAXIMUM ADRENALINMÁMOR, TOTÁLIS ŐRÜLET A KÖBÖN."**

kell keresztülrobognunk, de megannyi levágás, alternatív útvonal tarkítja őket, arról nem is beszélve, hogy gyönyörűen néznek ki. A kis sárdagasztó fenevadak szintúgy remekül festenek, és ami a legjobb az egészben, a váztól kezdve az utolsó apró részletig mi magunk építhetjük fel a saját gépünket. Ezt itt most szó szerint kell érteni, váz, hajtólánc, felfüggesztések, karosszéria, motorblokk, kormánymű, ülések, gumik, extra díszítések – sorolhatnám a végtelenségig –, mind-mind általunk variálható színre és típusra egyaránt. Amennyire sokrétűnek hangzik az egész, olyan pofonegyszerű kivitelezni, sőt, a jobb alsó sarokban folyamatosan láthatjuk, hogy a kínálatból melyik elem milyen hatással van a következőkre: maximális sebesség, gyorsulás, kezelhetőség, a turbózás ereje valamint a trükkök rész, amit nevéből adódóan, ha magas értékre lövünk be, könnyebben lesznek kivitelezhetőek a mutatványok.

Ennek a résznek a legfontosabb eleme, hogy a World Tour módban az adott versenyszámhoz a legjobban passzoló ATV-t vihessük magunkkal. Három fő versenytípus van, ám jellegük miatt célszerű mindegyikhez egyedi ATV-t hegeszteni. A Race sima verseny, de itt olyan gép kell, ami nem csak gyors és rendesen irányítható, de a trükközésekre is megfelelő. A sprintfutamok alatt nem igazán lesz alkalmunk driblizni, így erre egy jól gyorsuló és kanyarodó jármű az ideális, míg az utolsó, Freestyle versenyszámhoz a boost és a trükkök értékeit tornázzuk fel, amennyire csak tudjuk. A PURE ugyan minden versenyszámban pazarul teljesít, tizenöt rivális-



Extrémsportolónk ha tehetné, az amúgy felesleges hátizsákjába is nitrót pakolna.



Ritka pillanatok, amikor egymagunk vagyunk, illetve nagyon jónak vagy rossznak kell lennünk, hogy ennyire egymagunk lehessünk.

sal a pályán az állandó küzdelem garantált, de ahol a legfényesebben csillantja meg magát, az a Freestyle. Direkt ehhez a módhoz kialakított pályákon kell annyi performanszt bemutatnunk, amennyit csak tudunk, s mindezt különböző speciális ikonok felvételével tehetjük vadabbá. A két legfontosabb az üzemanyag-fagyasztó ikon, és a speciális trükk kivitelezésének azonnali aktívvá tétele. Ebben a játékmódban ugyanis „időre" megy a móka, csak óra helyett a benzinünk fogy, ennek kiürülését tolhatjuk ki a fagyasztással, míg a speciális mozdulatokhoz alapjáraton három trükközési szintet kellene elérnünk, hogy aktiválódjon – nem kell különösebben részleteznem, hogy ez mekkora előnyt jelent, ha rögvest elsüthető, a maximálisra töltött nitrómennyiségével együtt.

A sikeres világbajnoki szereplés nem csupán pontokkal jutalmazza ténykedésünket, hanem tucatnyi megnyitható extrával, valamint a gépünk gyorsításához nélkülözhetetlen erősebb, jobb alkatrészekkel is. Eleinte csupán D kategóriás teljesítményű lesz az ATV-nk, amit a végére A fokozatúra húzhatunk fel, ami higgyétek el nekem, eszméletlen száguldást produkál, fel lehet kötni mindent, amit ilyenkor célszerű.

ALL-TERRAIN VEHICLE

A szóösszetétel egyérteműen definiálja a címben szereplő jármű rendeltetését: úttalan utakon közlekedő gép. Jellegéből adódóan Amerika, Kanada és Ausztrália egyes részein nem lehet vele rendes úton közlekedni, ugyanis illegálisnak számít. A mezőgazdaságban is használatos változatok mellett mégis inkább extrém sportággá nőtte ki magát, hisz csak az érem egyik fele, hogy a jármű megbirkózik mindenféle talajtípussal. A játékban is szereplő négykerekűek első darabjait a Suzuki gyártotta le még 1982-ben. A típus neve QuadRunner LT125 volt, s főképp kezdőknek készült. Ezek után egyre nagyobb lett az igény a kis masinákra, és mindenkinek csak javasolni tudjuk, hogy ha módja van rá, próbáljon ki egyet – de lehetőleg a trükközést hanyagoljátok a valóságban.

AZÉRT MÉGIS

Úgy értve, találtam ám fogást a játékon, és ez nem más, mint a rövidsége, s emellé jön még az, hogy ha mindent megnyerünk, akkor sem nyílik meg újfajta játékmód. Pedig a téma adja magát, kicsit olyan érzésem van evégett, hogy tudták a fejlesztők, de a második részre is kell tartogatniuk valami puskaport. Nem szoktunk efféleket írni, de valótlant állítana a tesztelő, ha nem nézne rá fórumokra, a közösség hogyan látja a programot. Ami lényeges, hogy a PC-s verzióval kapcsolatban többeknél kifagyások vagy irracionális töltési idők jelentkeztek. Ez az én tesztgépemen nem lépett fel ugyan, de amennyiben nagy általánosságban igaz, vélhetően egy patch rá fog férni a játékra. Ez az élvezeti értéken persze sokak szemében ronthat, de érzésem szerint orvosolni fogják, ergo ez ne tántorítson el tőle senkit.

Viszont a szavatosság nem vérzik el, ugyanis ritka jó multit kapott a PURE. Az összes pálya és versenyszám játszható, akár bajnokságok is kialakíthatóak, s mindezt akár tizenhat hozzánk hasonlóval egyszerre. Az online rész rendelkezik egy sajátos versenyszámmal is, ami a Freeride nevet kapta, de meglepetésként rátok bízom, hogy kiderítsétek mit is takar, no meg hogy hogyan lehet ott győzni.

JÓ HELYEN, MÉG JÓ IDŐBEN

Noha az uborkaszezon végére esett be a játék, van annyira jó, hogy a karácsonyi szezon nagyágyúi mellett ne tűnjön el az ismeretlenség homályában. Komolyan, ilyen jól kiegyensúlyozott, végig élvezetes extrém sportos játékkal, ráadásul ennyire remek audiovizuális forgataggal régen találkozhattunk PC-n. Semmiképp se hagyjátok ki, minimum a demót lessétek meg.

PC GURU

GRAFIKA	10	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

Nem véletlenül lett az idei E3-on díjnyertes versenyprogram a PURE. Minden tekintetben rászolgál a címre, ráadásul ilyesféle játék már régóta nem jelent meg a piacon. A Black Rock-os srácok beletaláltak jól, instant, adrenalinban dús látványos verseny. Ilyen is kell, s végre van is.

TRIACE

PRO:
+ Grafika
+ Hangulat
+ Versenyszámok
+ Kezelhetőség

KONTRA:
- Egyes konfigurációkon bugok bukkannak fel

9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2.4 GHz CPU
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 3.0 GB
Video: 128 MB VGA PS 3.0

WWW.PCGURU.HU/1127

Mi az a jel ott az égen...? írta · Stöki

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

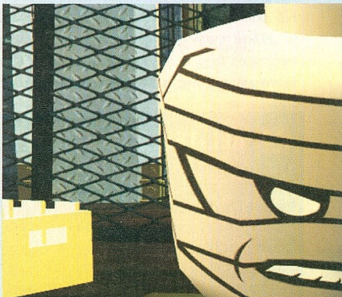
fejlesztő > Traveller's Tales kiadó > Warner web > www.legobatmangame.com

Alig néhány hónappal a Lego Indiana Jones: The Original Adventures megjelenése után újabb Lego-játékot dobott piacra a Warner. A fejlesztők ugyanazok, a sietség ellenére a Lego Batman mégsem tűnik rohammunkában összecsapott programnak. Ezzel együtt néhány hónapot még reszelhették volna a játékot, ugyanis nemcsak a korábbi Lego-filmátiratok erényeit hozza, hanem a hibáikat is.

A Lego és a Traveller's Tales fejlesztőcsapat együttműködése gyümölcsöző: a szokatlan recept – filmek legóverzióiból készíteni játékot – bevált, a Lego Batman már a negyedik ilyen platformjáték a sorban. 2005-ben, amikor a Lego Star Wars megjelent, még az újdonság erejével hatott, hogy kedvenc filmjeink virtuális építőkockákban elevenednek meg, az eredeti Star Wars-trilógiát feldolgozó második rész és a nyáron kijött Lego Indiana Jones után azonban egyre inkább érezni a futószalag-ízt. A Traveller's Tales ugyanis a Lego Batman készítésekor sem nyúlt hozzá a műfaj alapjaihoz, és talán utoljára tehette meg ezt büntetlenül.

DENEVÉR ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

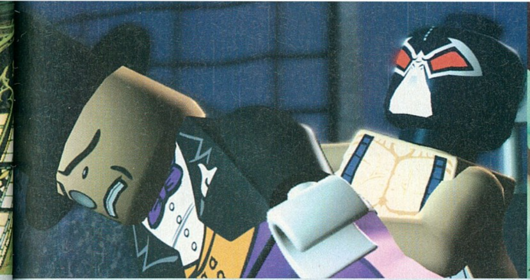
Az újítások hiányában továbbra is a hangulat viszi el a hátán a játékot, ami ötvözi az eredeti filmek elemeit a Lego-emberkék cukiságával meg egy nagy adag tortadobálós-bennyhilles humorral. A Lego Batman csak annyiban kivétel, hogy a szériában ez az egyetlen olyan játék, ami nem konkrét filmek alapján készült. Tehát senki ne számítson arra, hogy a Tim Burton-filmek vagy a Joel Schumacher-féle gyalázatok sztoriját fogja újrajátszani (ez utóbbiért hálásak is vagyunk), a Lego Batman inkább a hatvanas években nagy sikerrel vetített, mai szem számára vérciki tévésorozathoz nyúl vissza, vagy még inkább a képregényes aranykor Denevérember-történeteihez (habár megjegyzendő, a muzsika egyértelműen a Tim Burton féle moziktól lett kölcsönözve). A kissé bugyuta báj viszont nagyon jól áll a programnak, mivel Batman és ellenfelei a



Hush tipikusan olyan karakter, akit az aktuális képregényfolyamból emeltek a játékba.

HUSH ÉS A LEGO BATMAN

Ahogy azt a Lego játékok kapcsán már megszokhattuk, ezúttal is jó pár kód áll a rendelkezésünkre, hogy további karakterekkel (és egyéb hasznos okosságokkal) szinesítsük a játékot. A kibontható szereplők között olyan figurák kaptak helyet, mint például a Gordon felügyelő lánya által megszemélyesített Batgirl, vagy az első Robin legújabb alteregója: Nightwing (Éjszárny). De harcolhatunk akár a hű komornyikkal, Alfreddel vagy magával Gordon felügyelővel. De nem csak a klasszikus Batman történetek szereplői tűnnek fel, hanem aktuális szereplők is. Ezek közül az egyik legérdekesebb a Hush névre hallgató hipergonosz, akit a hazai olvasók is ismerhetnek, hiszen a nevét viselő képregényfolyam megjelent magyarul is, sőt, jövőre érkezik az említett történetfonal folytatása is, amely



Batman és Robin. Kár, hogy rögtön az ótvar mozifilm jut az eszünkbe, ha egymás után kimondjuk ezt a két nevet...

BATMAN ÖLTÖZETEI:

VITORLÁZÓ KÖPENY:
Denevéremberünk méltóságteljesen siklik a levegőben, ha ez a ruha van rajta, így távolabbi helyekre is eljuthatunk vele, mint egyébként.

HŐÁLLÓ RUHA:
Batman a forró helyszínekre is beteheti a lábát, sőt, könnyedén megbirkózik a forró LEGO-darabokkal is.

ROBBANTÓKÉSZLET:
Bombákat rakhatunk le, amik egy idő után felrobbannak. Bizonyos tárgyakat (például keményebb ajtókat) nem tudunk szétütni, ezeknél csak a bombákkal boldogulunk.

HANGFEGYVERES RUCI:
Szintén olyan tárgyakat zúzhatunk le vele, amiket egyébként nem tudunk átütni, esetünkben többnyire üvegfalakat.

A LEGO BATMAN KELLEMES KIS JÁTÉK, DE AZÉRT AZ LÁTSZIK, HOGY A TRAVELLER'S TALES NEM ERŐLTETTE MEG MAGÁT KÉSZÍTÉS KÖZBEN.

Frank Miller-féle újraértelmezésig évtizedeken keresztül jobbára karikatúraszerű hősök voltak, és ezt a legóemberkék szépen kidomborítják. Három nagy fejezetben kell helytállnunk a denevéremberrel és élettársával, Robinnal, mindháromban öt pályán kell felszámolnunk Gotham City bűnbandáit, amiket természetesen a jól ismert főgonoszok irányítanak. A laza keretsztori szerint ugyanis az Arkham Elmegyógyintézetbe bevarrt főkolomposok kiszabadulnak a sárgaházból és három csapatra osztva próbálnak végrehajtani egy-egy nagy balhét, ami persze nemcsak a város büdzséjét, de a tisztességes polgárokat is megviselné. Az első csapat Rébusz (született Riddler) vezetésével igyekszik megfosztani a központi bankot az aranykészletétől, tettestársai Agyagpofa, Mr. Fagy, Méregcsók és Kétarc. A második csoportban Pingvin igyekszik átvenni az irányítást Gotham felett, a Macskanő és Bane mellett olyan kevésbé ismert Batman-gonoszok segítenek neki, mint az Ember-denevér (Man-Bat, micsoda fantáziájuk volt anno a képregényíróknak...) vagy Gyilkos Krok. Végül a harmadik fejezetben természetesen Joker az éceszgéber, aki (ezúttal is) halálos nevetőgázzal akarja elárasztani a várost. Segítőtársai között megtalálhatjuk hasonlóan hibbant csaját, Harley Quinn-t, valamint a Madárijesztőt, a Kalapost és egy nagyon obskúrus Batman-ellenfelet, a – igyekezzünk nem röhögni – Gyilkos Molyt.

a megszokott Képes Kiadós minőségben lát majd napvilágot. Hush-ról annyit érdemes tudni, hogy civilben Thomas Eliott névre hallgat és Bruce Wayne gyerekkori barátja, aki azért esküdött ellensége a Denevérembernek, mert Bruce apja nem tudta megmenteni a balesetet szenvedett szüleit. A gézzel borított arcú Hush-ként Elliott mindig igyekszik a leggyengébb pontjain támadni Batmant, s mivel tisztában van a titkos személyazonosságával, általában ezen tudását kihasználva igyekszik minél több szenvedést okozni a Denevérnek. A képregények alapján nem kevés sikerrel...

JÁTSZD ÚJRA, JOKER!

A játékmenet a korábbi Lego-filmátiratokból ismert platformjátékelemekre épül némi akciókörítéssel, vagyis továbbra is ugrálni és

verekedni kell, néha pedig egyszerűbb logikai rejtvényeket megoldani (bár maguknak a logikai rejtvényeknek az elhelyezése nem túl logikus, a játékosban sokszor felmerül, hogy „ezt most miért kellett csinálnom?"). És persze a játékban továbbra is érdemes szétütni mindent, ami legókockákból épült, merthogy azok a továbbjutáshoz szükséges alkatrészek mellett legópénzeket rejthetnek – amelyekből a csalásokat és a rejtett karaktereket vásárolhatjuk meg elsősorban. Ahogy az lenni szokott, a pénzekkel együtt kismillió összegyűjthető titkos legóelem és összerakható trófeadarabka található a pályákon, ezeket első játékra nem is fogjuk tudni összeszedni (ez egyébként nem kicsit frusztráló, de a többszöri végigjátszás garantált a megszállottaknak). Először ugyanis csupán sztorimódban játszhatunk, majd ha teljesítünk egy pályát (vagyis legyőzzük a végén található gonosztevőt), elérhetővé válik a szabadjáték üzemmód, ebben pedig már olyan karakterekkel és kütyükkel láthatunk neki a kincsvadászatnak, amelyek sztorimódban elérhetetlenek voltak. Ez a Lego Star Warsokhoz és a Lego Indiana Joneshoz hasonlóan elég nagy újrajátszási lehetőséget rejt, de a Lego Batman igazi nagy mutatványa az, hogy a háromszor öt batmanes pálya után kapunk újabb tizenöt pályát, amelyeket már a gonosztevőkkel játszhatunk végig. Ezek az előzményeket mutatják be, vagyis megtudhatjuk, hogy Rébusz, Pingvin és Joker hogyan ötölték ki és készítették elő ördögi terveiket (tehát ugyanaz a pálya, teljesen új feladatokkal). Ez kicsit el is lopja a show-t a címszereplőtől (nagy királyság ezeket a szemétládákat irányítani, még ha legóból vannak is), de ez legyen a játék legnagyobb baja. Sajnos azonban nem ez a játék legnagyobb baja: eléggé hiányzik belőle az online kooperatív mód, két játékos csak egy képernyőn játszhat, két gamepaddel vagy a billentyűzeten osztozkodva. Mindenképpen valami jó gamepadet ajánlok, a billentyűzetes irányítás ugyanis továbbra is olyan gyalázatos, mint a korábbi Lego-játékokban. Látszik, hogy ez konzolra termett műfaj, és a hősök mozgatását sem négy iránybillentyűre, hanem egy kontroller analóg joystickjára találták ki.

Bár nekünk bejönnek a vörös csajok, azért Méregcsókkal semmilyen formában nem próbálkoznánk.

BUGMAN ÉS AZ OSTOBA ROBIN

Ami talán kicsit kiemeli a Lego Batmant a többi hasonló próbálkozás közül, az a különleges ruhák és kütyük használata (és ennyiben a játék bizony jobb a Lego Indiana Jonesnál). Batmannek és Robinnak is négy spéci öltözete van, amikbe átöltözhet a pályák bizonyos pontjain, természetesen mindegyik ruci a továbbjutást szolgálja (részletesen lásd a mellékelt szövegdobozokat). Ezen kívül a gonoszok is rendelkeznek valamilyen különleges képességgel, ezeket a batmanes pályákon be is vetik ellenünk (a Macskanő korbácsával csapkod, Mr. Fagy dermesztő sugárral támad, stb.), de ha a gazemberekkel játszunk, természetesen kedvünkre szemétkedhetünk e képességekkel. Hab a tortán, hogy a pályákon egyszerű legojárműveket (targoncát, hókotrót, stb.) is használhatunk, illetve hogy mindhárom nagy fejezetben találunk egy-egy pályát, amiben a hősök emblematikus Batman-járművekbe ülve oldanak meg egy rázós szitut földön, vízen, majd levegőben (s ezek végre nem olyan fusztrálóak, mint amilyenek például a LEGO Star Wars szériában). Mint látható, a fejlesztők igyekeztek kicsit színesíteni a játékmenetet és az is a javukra írható, hogy mértékkel alkalmazták a Lego Indyben kissé túlzásba

ROBIN ÖLTÖZETEI:

MÁGNESES CIPŐK: Robin függőleges fémfelületekre is fel tud sétálni, sőt akár a plafonra is.

PORSZÍVÓS PUTTONY: Néhány tereptárgy szétütése után színes legódarabok maradnak, ezeket tudjuk felszippantani, ha ez az öltözék van rajtunk. A darabkákból a pályákon elhelyezett gépezeteknél tudunk építeni mindenféle kütyüket.

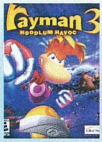
BÚVÁRRUHA: Robin a víz alá tud merülni és az ott található kapcsolókhoz és tárgyakhoz is hozzáfér.

TECHNIKUS SZERKÓ: A pályákon néhol zöld irányítópanelek találhatók, ezeket csak Robin tudja aktiválni, ha technikusnak öltözik. A panelekkel kis járműveket és egyéb szerkezeteket lehet irányítani.

RASCAL

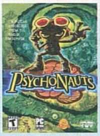
1998-ban jelent meg ez a játék PSX-re, vagyis akkor, amikor a platformos műfaj már próbálkozott 3D-megjelenítéssel, és ennek általában nem volt jó eredménye. A Rascal minden korai kezdeményezés közül a legrosszabb volt kezelhetetlen irányításával és kameranézeteivel.

RAYMAN 3



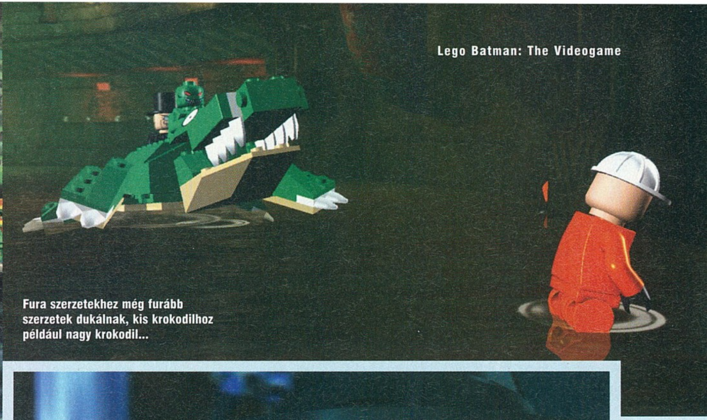
Négy évvel az 1999-es, óriási sikerű Rayman 2: The Great Escape után a folytatás nem ugrotta meg azt a lécet, amit az előd felállított. Nem voltak benne már olyan jól megtervezett pályák, az ötletek hiányát pedig az akcióelemek erőltetésével próbálták ellensúlyozni a készítők. Egynek azért elment, főleg a PC-s verzió.

PSYCHONAUTS



Bizonyára állhatna itt egy Mario-játék is, de e sorok szerzője szerint Tim Schafer 2005-ös programja volt minden idők legzseniálisabb platformjátéka. Elborult sztori és karakterek, remek pályaelemek és annyi ötlet, amennyit más fejlesztők egy élet munkájával sem hoznak össze. Kár, hogy óriásit bukott, ha valami, ez megérdemelte volna a sikert.

LEGROSSZABB — PLATFORMJÁTÉKOK — LEGJOBB



Fura szerzetekhez még furább szerzetek dukálnak, kis krokodilhoz például nagy krokodil...

Madárijesztő természetesen nem olyan, mint a Batman: Kezdődik! filmben, sokkal képregényesebb.

vitt „itt most csinálj egy halálpontos ugrást, vagy inkább rögtön tízet" típusú játékelemeket – ennek köszönhetően jóval kevesebbet fogunk szitkozódni, mint például a derék régészprofesszor kalandjainak végigvitele közben. Viszont ezzel együtt sem nagyon érezni a fejlődést a többi Lego-játékhoz képest, lévén a legidegesítőbb negatívumok ezúttal is visszaköszönnek. Az irányítás például egészen borzalmas néhol (különösen a járműves pályákon, de úgy általában a gépek irányítása totál katasztrófa), még akkor is, ha normális kontrollert használunk. Társunk pedig, akit éppen a gép mozgat, annyi intelligenciáról tesz tanúbizonyságot, mint egy frontális lobotómián átesett cerkófmajom: rendszeresen előfordul, hogy olyan helyre áll, ahol akadályoz bennünket, esetleg a halálba lök vagy rituális öngyilkosságot követ el a savtócsák, szakadékok és egyéb vidám pályaelemek szélén, mert nincs annyi esze, hogy hátráljon vagy ugorjon egyet. És ha még ez sem lenne elég, viszonylag ritkán, de azért elég súlyos bugok tudnak előjönni. Velem többször előfordult, hogy valamelyik karakter úgy beakadt (Pingvin például olyan helyen, ahol nem lehetett megsebezni), hogy kezdhettem újra a pályát. De ugyanígy előfordul, hogy az AI nem kezeli rendesen a partnerünket, így mehetünk vissza a pálya feléig, hogy saját kézzel kommandírozzuk tovább az önmagában cselekvésképtelen társunkat.

Ugyan nem hiba, de érdemes megemlíteni, hogy már a humor is eléggé megkopott az első LEGO fejezetekhez képest. A vizuális bohóckodás már az Indiana Jones esetében is inkább volt izzadtságszagú, mintsem valóban vicces, s ez tovább romlott a Denevérember esetében. A történet ugye nem egy nagy etwasz és ehhez mérten kell vizsgálni a gegeket is, hiszen szinte az összes kimerül a meglehetősen bugyutára vett Robin szerencsétlenkedésében. A jövőben nem lenne nagy baj, ha erre a posztra is beszerezne egy rutinos rókát a Traveller's Tales.

SAME SHIT, DIFFERENT GAME

Ahogy lenni szokott, a kivitelezés valamelyest menti a helyzetet, annak ellenére, hogy még az első Lego Star Wars foldozgatott motorja dohog a játék alatt (nézzük a jó oldalát: a program a gyengébb konfigurációkon is hasít). A legódarabkáknak köszönhetően természetesen a grafika kicsit darabos, de ennek a műfajnak ugye éppen ez a bája. Sőt, én több legóelemet is el tudtam volna viselni, Gotham City városa és a hátterek többsége ugyanis nem legóból épült, ami egyrészt okoz némi disszonanciát, másrészt ezek a hátterek elnagyolt textúráikkal legjobb esetben is közepes minőségűek. A hangok is a minimalizmus jegyében fogantak, mert a korábbi játékokhoz hasonlóan a legóemberkék egy szót nem szólnak, csak gesztusaikkal és mimikájukkal kommunikálnak, és ezzel tulajdonképpen nincs is baj. A zene pedig nagyon jó lenne, mert a készítők Danny Elfmannak az 1989-es Batman-filmhez írt zenéjét használták fel. Kár, hogy csak nagyjából 3 tracket vettek meg a játékhoz, ezek ugyanis az unalomig ismétlődnek. Ezzel együtt a Lego Batman hangulatos, szórakoztató játék tele idegesítő hibákkal – vagyis olyan, mint a korábbi Lego-filmátiratok. Lego- és Batman-rajongók ne hagyják ki, a többiek nyugodtan elsétálhatnak mellette.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Lego-játéknak remek, videojátéknak közepes próbálkozás az elődök összes hibájával. Itt lenne az ideje, hogy a Traveller's Tales összekapja magát Lego-fronton, mert legközelebb nem leszünk ilyen elnézőek...

STÖKI

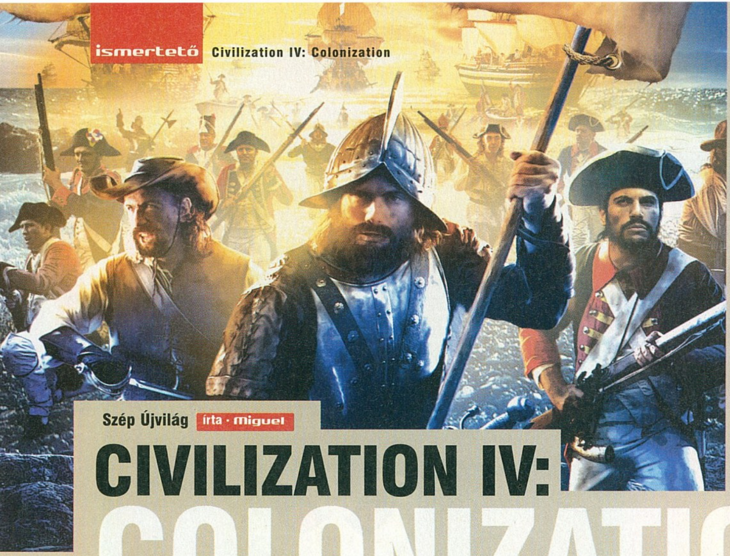
PRO:
- Gonoszokkal is játszhatunk
- Remek ruhák és kütyük
- Szokásos Lego minőség

KONTRA:
- A szokásos Lego minőség...
- Tufa AI
- Bugok
- Nincs online mód

www.pcguru.hu/1020

7.9

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIII 1 GHz
Memória: 256 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 6 GB
Video: 128 MB VGA PS 2.0



Szép Újvilág írta · Miguel

CIVILIZATION IV: COLONIZATION

fejlesztő > Firaxis kiadó > 2K Games web > www.firaxis.com

Vannak játékok, amik a gyors eredmények, a könyörtelen fejlövések miatt lesznek sikeresek. Vannak olyanok, amelyek szórakoztatóak, ezek zenével vagy más, könnyen emészthető témával csábítják a játékosokat. Most azonban egy olyan játék tért vissza, ami annyira addiktív, hogy a legrosszabbat hozza ki belőled: nem eszel, nem mész vécére, nem beszélsz senkivel – csak és kizárólag játszol. Isten hozott, Colonization, isten veled, élet.

1994-ben egyszer már írtunk 1492-t, és az élmény azóta sem halványodott. Felfedezni Amerikát, meghódítani a végtelen lehetőségek birodalmát, igába hajtani a természetet, majd a végén fricskát mutatni az uralkodónak – ezt nyújtja nekünk Sid Meier ebben a körökre osztott stratégiában.

ÁLMAIMBAN AMERIKA

A játék azzal kezdődik, hogy a négy választható nép közül – a hódító spanyolok, a kalmár hollandok, a kooperatív franciák és a vallásos angolok – kiválasztva a nekünk leginkább rokonszenveset nekivágunk az Újvilág kihívásainak. Első feladatunk egy szimpatikus partszakasz kiválasztása (ennek buktatóiról később még részletesen értekezünk), majd a rendelkezésünkre álló, egyelőre igencsak szegényes emberanyag segítségével egy hídfő kialakítása az – akkor még – indiánok lakta földön. Az első kolónia felhúzása újabb lehetőségeket nyit meg: egyrészt elkezdhetjük beosztogatni az embereinket a nekik megfelelő munkakörbe, másrészt megkezdhetjük a termelést, a védekezést és úgy általában az életet szolgáló épületek felhúzását. Persze a környezetünk sem hagy minket békén: ismereteink az új területekről egyre csak gyarapodnak. Ősi romok, barátságos őslakosok és barátságtalan őserdők, hegyek és sivatagok várják, hogy felfedezzük (és természetesen kihasználjuk) őket, nyersanyagok, ezüst, prémek – csupa gazdagság és lehetőség, már csak egy birodalom kellene, ami mindezt kiaknázva megerősödik. Nos, a Civilizationhöz hasonlóan itt is az a cél, hogy a kezdeti nehézségek után megvállasodva leverjünk mindenkit, mint vak konkvisztádor az indiánmotívumos poharat, viszont nagy különbség, hogy bár a játékot csak és kizárólag egy nagy háború megvívásával nyerhetjük meg, a Colonization lényege mégsem a harc, hanem a mindent mozgató pénz.

SAJÁT ALKOTMÁNY

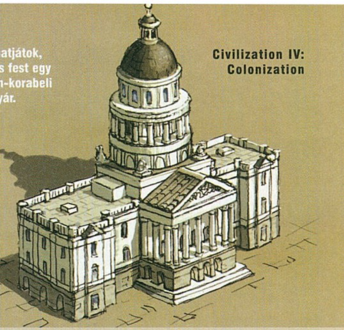
A játék egy pontján lehetőségünk adódik kikiáltani az anyaországtól való függetlenségünket, és ha már így belejövünk, miért is ne dobnánk össze a saját alkotmányunkat is. A lehetőségek persze korlátozottak, összesen öt kérdésben (a vallás és az állam viszonya; rabszolgaság; fegyvertartás; szabad választások; őslakosok) dönthetünk, és ezzel alapjaiban határozhatjuk meg az országot érintő bónuszok természetét. Az öt témakör mindegyikében egymást kizáró választásokat hozhatunk meg, például vagy azt mondjuk, hogy minden ember egyenlő, ilyenkor minden egyes településen kapunk plusz két lakost, vagy pedig utat engedünk a rabszolgaságnak – az ingyenmunka hihetetlen könnyítést jelent a földeken: az összes településen negyedével nő az alapanyagok (búza, vasérc, cukor satöbbi) termelése.

KÁVÉ ÉS CIGARETTA

A játék alapvetése a következő: embereket viszünk Európából Amerikába, ott különböző nyersanyagokat termelünk, ezeket felhasználva különböző használati cikkeket gyártunk, mint ruházat, dohányáru vagy éppen rum, majd ezeket felpakoljuk a hajóra, és szépen eladjuk Európában. Ez persze ennyire nem egyszerű, sok mindenre kell odafigyelnünk már az első város megépítésekor is: az első és legfontosabb dolog, hogy a tengerpartra építsünk, különben csak borzasztó nehézségek árán leszünk képesek a megtermelt javakat a hajókra pakolni. A másik életbevágóan fontos szempont egy település alapításakor, hogy milyen nyersanyagokat találunk a közelben. Itt az első lényeges különbség a Civekhez képest: a

"Mondj nekem legalább öt jó okot, miért ne ássam ki azt a csatabárdot"

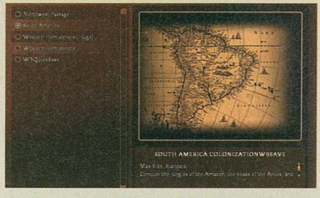
Íme, láthatjátok, hogyan is fest egy Jefferson-korabeli haranggyár.



Civilization IV: Colonization

Az új változatban az indiánok már ellenállóbbak az európai kórokozókkal szemben.

Colonizationben nem elég csak egy utat építeni a bányához, majd elégedetten hátradőlve élvezni a megszerzett alapanyagok gyümölcseit. Telepeseink csak a várost körbeölelő kilenc négyzeten tudnak tevékenykedni, és fontos, hogy legyen legalább egy erdős terület az építkezések meglehetősen magas faigénye miatt, és legalább két olyan mező, ahol élelmet tudunk termelni. Sokat segít, ha megnézzük, milyen extra érhető el az adott négyzeten: ha halak ugrálnak a vízben, ha búzakalász lengedez a szélben, esetleg pajkos hódok kergetik egymást, na ez mind jó jel, és érdemes arrafelé várost építeni. Persze az alapanyagok megléte önmagában még kevés, kell valaki, aki ezt ki tudja használni. Érdemes szem előtt tartani, hogy a játékban léteznek úgynevezett termelési sorok (na jó, én nevezem így őket), amik megmutatják, hogy egy bizonyos alapanyagból végtermék. Ezek között akadnak egyszerűbbek, ahol a megtermelt alapanyag egyben végtermék is, amely rögtön felhasználható vagy eladható, ilyen például az étel vagy az ezüst; aztán akad bonyolultabb, mint például a fegyverek gyártása: először kitermeljük az ércet, abból szerszámot készítünk, ami egyrészt felhasználható az építkezéseknél, másrészt alapanyagul szolgál a fegyvergyártáshoz, a kapott puskákat pedig embereink kezébe adva már van is katonaságunk. A lényeg, hogy a megfelelően hatékony termelés érdekében lehetőség szerint a megfelelő szaktudású telepest alkalmazzuk a megfelelő pozícióban.



Ez az elsőre átláthatatlan barna paca lesz a belépőnk Dél-Amerikába.

> „IPAR, KERESKEDELEM ÉS DIPLOMÁCIA: A SZABAD ORSZÁGOKAT TEREMTŐ LEGFONTOSABB ALAPPILÉREK."

IPARKODÁS

A rengeteg alapanyag mellett tehát fontos az is, hogy a feldolgozás feladatait mesteremberekre bízzuk, ilyenből pedig szintén számos akad: az egyszerű alapanyagok megtermelőitől (farmer, halász, bányász) kezdve a feldolgozóiparban tevékenykedőkön (szeszfőző, kovács, ács, szűcs) át, egészen a fehérgalléros szellemi munkaerőig (pap, képviselő, katona) mindenki. Természetesen alapszinten mindenki ért mindenhez, így akár egy ezüstbányászt is ráállíthatunk a prémvadász vonalra, viszont ilyenkor a termelés finoman szólva sem optimális, hiszen egy megfelelő tulajdonságokkal bíró földterületen alkalmazott szakember akár háromötszörösét is megtermelheti egy nem hozzáértő teljesítményének. A képzett munkaerő elsődleges beszerzési forrása eleinte az óhaza lesz, viszont hamarjában rájövünk, hogy hacsak ki nem építünk gyorsan egy igen durva vallási infrastruktúrát (minél több keresztet „termelünk", annál többen kívánnak majd telepesként szerencsét próbálni: ők ilyenkor szépen felsorakoznak az anyaország kikötőjében, és várják, hogy a ha-

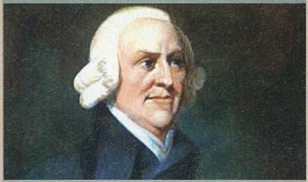
BOTRÁNY!

Mikor idén tavasszal felröppentek az első hírek a játékkal kapcsolatban, azonmód támadni is kezdték. A téma a szokásos volt, hogy lehet játékot készíteni egy olyan erőszakos, véres és szégyenteljes eseményből, mint Amerika kolonizációja, viszont furcsamód most egy bennfentes, egy játékos újságíró, az amerikai Variety magazin tollnoka, Ben Fritz jött elő a finoman szólva is szűklátókörű véleménnyel. Blogjában előadta, hogy mennyire meglepi, hogy csak ő veszi észre, mekkora sértés ez az áldozatokkal szemben, és egyáltalában hogy lehetséges az, hogy valaki olyan játékot készítsen, ami erről szól. Természetesen rögtön meg is kapta a magáét a kommentelőktől, a spektrum a sima „öcsém, te mekkora marha vagy"-tól odáig terjedt, hogy elmagyarázták neki – pont Sid Meier játékai azok, amik bár építenek olyan veszélyes elemekre, mint vallás, rabszolgaság vagy épp népirtás, briliánsan húznak arany középutat a képmutatás és a történelem átírása között. A Firaxis nemes egyszerűséggel csak annyit közölt: „a játékban egy stílus vagy stratégia sem élvez különleges előnyt, a morális kérdések megoldása csak a játékosokon múlik".

ALAPÍTÓ ATYÁK

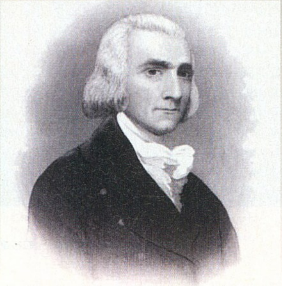
A játék részét képezik azok a Founding Fathersnek nevezett személyiségek, akik tetteikkel a valóságban is az Újvilág államainak megszületését és boldogulását egyengették. Ha sikerül megnyernünk őket, hatalmas bónuszokkal segítenek minket a játékban.

ADAM SMITH: A skót közgazdászt tekintik a klasszikus közgazdaságtan megteremtőjének. 1776-ban kiadott műve, A nemzetek gazdasága elemi hatást gyakorolt az akkori gazdasági elméletekre, a mai napig alapműnek számít.
Bónusz: plusz 50%-os termelékenység a gyárakban



JOHN ROLFE: az angol dohánymogul dohánytermelő fellegvárrá fejlesztette a korai Jamestown-t. Később feleségül vette Pocahontast, így biztosított lélegzetvételnyi szünetet az angol telepesek és az indián őslakosok közti ellenségeskedésben.
Bónusz: Plusz 25% dohánytermelés minden településen

JOHN JACOB ASTOR: az Újvilág első milliomosa, aki a prémkereskedésből szedte meg magát. Később, mikor a divat már nem az ő javát szolgálta, ingatlan-befektető lett – New Yorkban. Halálakor húsz millió dollárt ért – ma ez milliárdokban mérhető.
Bónusz: plusz 50% prémtermelés minden településen



A beinduló termelés biztos jele a szekérkaravánokkal sűrűn pettyezett tájkép.

jónkba pakoljuk őket), akkor a gatyánkat is az új emberek toborzására fogjuk költeni. A váltás két irányba mehet el: egyrészt a kétkezi munkások nagyobbik hányadát a környékbeli indiánok szívesen kiképzik nekünk (legalábbis eleinte, amíg nem válnak morcossá a terjeszkedésünk miatt), másrészt építhetünk oktatási intézményeket is, ahová csak „beíratjuk” a szakma nélküli telepeseket, és néhány körön belül máris gazdagabbak leszünk egy mesteremberrel (a választható szakmákat az határozza meg, hogy milyen egyéb szakképzett munkás dolgozik épp az adott városban). Sajnos ehhez jelenleg még kapcsolódik egy programhiba: a teszt alatt előfordult olyan, hogy hiába járt le az előírt idő, csak nem akart megjelenni az a párbeszédablak, ahol a végzősök pontos hivatását választhatjuk ki – egy gyors ki- és belépés azonban megoldotta a bajt.

„AZ INDIÁNOK A BARÁTAINK - LEGALÁBBIS MÍG NINCS MINIMUM HÁROM ÁGYÚNK ÉS NÉGY DRAGONYOSUNK.”

EGYEDÜL NEM MEGY

Gyorsan rá fogunk jönni, hogy szinte lehetetlen önellátó városokat építeni, hiszen sokszor egy-egy fontos alapanyag közeléből hiányzik az, ami viszont az élet kialakításához kell. Vagyis hiába van egy város közelében akár két ezüstbánya is, ha a magas hegyek között se fa, se élelem nem terem. Ilyen helyzetben döntéshelyzetbe kényszerülünk: vagy magát a kolóniát építjük fel egy kicsit rosszabb helyen, és ezzel elesünk a terület adta számottevő előnyöktől, vagy utat építünk egy már virágzó településig, és onnan szállítjuk Ezüstfalvára mindazt, amire szükség van. Pár szekér, és már utaztathatjuk is a szükséges szakembereket egy kis idénymunka erejéig, és már szállíthatjuk is a szükséges fát és élelmet – visszafelé meg elhozhatjuk a kitermelt ezüstöt, a part menti városokban hajóra átrakva pedig el is küldhetjük az óhazába a szajrét, és örülhetünk a befolyó pénznek. Ugyanezt eljátszhatjuk szinte mindennel: ha van egy éppen csak vegetáló kisváros, ahol sok a cukornád, akkor az itt megtermelt alapanyagot átvihetjük egy nagyobb városba, ahol a maximumra tekert termelés jegyében akár szeszfőző gyárakban is feldolgozhatjuk a kontinens túloldaláról odahozott javakat.

A fenti címet kihasználva azonban érdemes kicsit az indiánok kérdésével is foglalkozni. Egyrészt ugye lerendezhetjük a kérdést azzal, hogy válaszszuk az elején a spanyolokat, és dózeroljuk bele a rézbőrűeket apáik szent földjébe, a kincseikből meg vegyünk, amit csak akarunk. Ez amúgy egy rendszeresen alkalmazott taktika volt az eredeti Colonizationben, ebben a részben viszont az indián harcosok akkora védelmi bónuszokat kapnak, hogy érdemes alaposan felkészülni a népirtás előtt. Sőt, inkább ne is bántsuk őket, hanem kereskedjünk velük, használjuk ki, hogy szívesen tanítanak minket különböző kétkezi munkákra (fontos különbség, hogy míg az eredetiben egy falu csak egy telepest volt hajlandó kitanítani, most többet is fogadnak – épp csak a képzési idő nyúlik meg); alapítsunk missziót a faluban, hogy a keresztény hitre áttérő őslakosok közül egyre többen költözzenek a mi kolóniáinkra, ezzel ingyenes munkaerőt biztosítva nekünk. Jegyezzük meg: az indiánok a barátaink, adott esetben szövetségeseink – jól jön majd egy rézbőrű haver, mikor fityiszt mutatunk az uralkodónak.

SZABAD ÉS FÜGGETLEN ÁLLAMOK

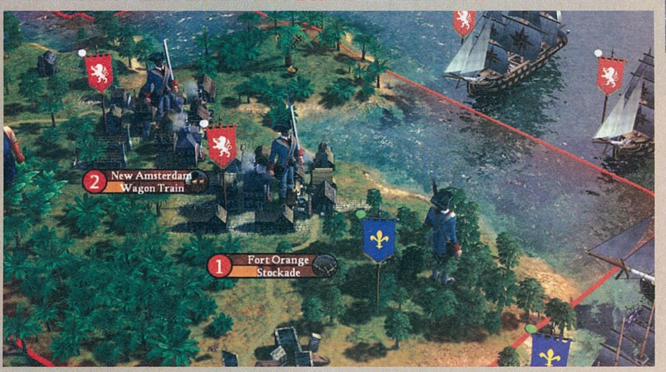
Íme, egy újabb nagy különbség: a játéknak a Civilization IV szerteágazó lehetőségeihez képes szerények a céljai, hiszen csak egy győzelmi feltétel létezik – a függetlenség kikiáltása, majd harc általi megvédése. Ez persze nem megy egyik pillanatról a másikra, hiszen eleinte még jóban vagyunk a királyunkkal. Aztán ahogy növekszik a birodalom újabb ékköve, úgy válik egyre követelőzőbbé az addig megértő uralkodó: eleinte csak az adót növeli, aztán egyre nagyobb ajándékokat követel magának. Visszautasíthatjuk persze, sőt, tarthatunk új-amszterdami „ruhadélutánt”, azaz a bostoni teadélután után szabadon a játékban

A hollandok hatalmas csapatösszevonást hajtanak végre a rumlepárlónál..

egy-egy város felhalmozott készletei közül az egyik típust a tengerbe szórhatjuk, azonban ennek vajmi kevés haszna van: egyrészt a király csak jobban bepipul, másrészt az adott áruval többé nem kereskedhetünk az óhazában, ráadásul még a megtermelt készletek is elvesznek. Sokkal jobb taktika, ha inkább a kolóniáink elszakadási vágyát növeljük, vagyis minden városban képviselőket alkalmazunk, hogy munkájukkal szabadságharangokat termeljenek. Minél nagyobb számban szólnak a harangok, annál közelebb kerülünk a saját Függetlenségi nyilatkozatunk kiadásához, és annál nagyobb eséllyel győzzük le majd a Királyi Expedíciós Hadsereget. Igen, a király sem feltétlenül hülye: amint látja, hogy a gyarmatokon mozgolódnak a szakadárok, elkezd fejleszteni egy hadsereget, amely a függetlenség kikiáltását követően azonmód meg is indul felénk. Nem árulok zsákbamacskát: a játék piszok nehéz, az ember hajlamos azt hinni, hogy a készítők elfelejtették kiegyensúlyozni a játékmenet ezen szakaszát, de biztosíthatok mindenkit: ez nem így van. Taktikázni kell, gyakorolni, és nem árt a diplomáciára is odafigyelni kicsit.

MULTI? MÓKA?

Bár a körökre osztott stratégiák nem számítanak a multis mókák legjobb forrásának, érdemes tenni egy próbát. A játék több megoldást támogat: egyrészt követlen kapcsolat a gépek között, „hot seat" egy masinán (a játékosok egymást váltják a monitor előtt), de az igazán elvetemültek akár e-mailben is elküldhetik egymásnak az aktuális játékállást. A kibővülő diplomáciai lehetőségek mellett akár gazdasági és hadi segítséget is nyújthatunk a velünk együtt játszóknak, viszont nem árt észben tartani, hogy a végső cél továbbra is a saját függetlenségünk kivívása, és ezt alaposan megnehezítheti, ha a gépnél okosabb barátaink is a közelben ólálkodnak. Ha túl tudunk lépni azon, mennyire időrabló tevékenység, mikor a játék minimum felében arra várunk, hogy ránk kerüljön a sor, kifejezetten szórakoztató felégetni a haverok kolóniáit.



Bár a képről nem ez derül ki, de a harc tényleg csak a végső megoldás.

KORONÁD LEGSZEBB ÉKKÖVE

A Civilization IV: Colonization nem meglepő módon a CivIV motorjára épít, grafikájában, játékmeneti megoldásaiban egyaránt. Néhol ugyan kevesebb, amott viszont több, a lényeg, hogy aki játszott már az alapjátékkal, az tudhatja, hogy körítés és irányítás tekintetében mire számíthat, a játékmeneti különbségeket meg úgyis észreveszi mindenki. Sokkal érdekesebb összehasonlítani a játékot az 1994-es eredetivel, mert bár a koncepció nagyobbik része megmaradt, azért akad pár bosszantó apróság, ami levon a mű értékéből. Engem a legnagyobb csalódás akkor ért, mikor kiderült: az indiánokkal már nem lehet olyan jókat alkudozni, mint tizennégy éve. Most mondanak egy árat – ha olyan terméket viszünk, ami kell nekik, akkor kicsit magasabbat –, és ennyi: nincs az izgalmas egyezkedés, mint régen és ez baj. Apróság, de baj. Ami ennél sokkal nagyobb probléma, hogy a játék ennyire szorosan kötődik a Civilization IV-hez. Azzal, hogy a motort a Civ adja, el is veszett az a báj, ami az előző verziót megkülönböztette a többi, akkor elérhető körökre osztott stratégiától, és mostanra a Colonization ugyanúgy fest, mint akármelyik másik, mostanában megjelent játék a kategórián belül. Igazából nem is az a baj, hogy többé nem karikatúra-jellegűek az alapító atyák, hanem sokkal inkább az, hogy az egész Colonization inkább csak egy Civ IV modnak tűnik. Profi mod, amiben továbbra is remekül működik az eredeti játék kivételesen addiktív formulája – és ez a mi hatalmas szerencsénk. A gazdaság és a szakmák szimulációja, a nyugodt kereskedés és az azt felváltó csatározás a király ellen pont olyan egyensúlyt hoz, ami még mindig egyedülálló játékélményt nyújt – érdemes felkészíteni a családot arra, hogy mostanában inkább az arawak indiánokkal töltjük az estéinket, békepipát (meg a fogunkat) szívva.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	10	

Mondanám, hogy többre számítottam, de igazából nem hiányzik semmi olyan újítás, ami a '94-es változatban ne lett volna benne. Frissített változat, fut XP-n, és még az élvezetet sem rontották el felesleges új ötletekkel. Sid Meier, te álnok sátán, megint bejött a még-egy-kör és a még-egy-szállítmány-ezüst.

MIGUEL

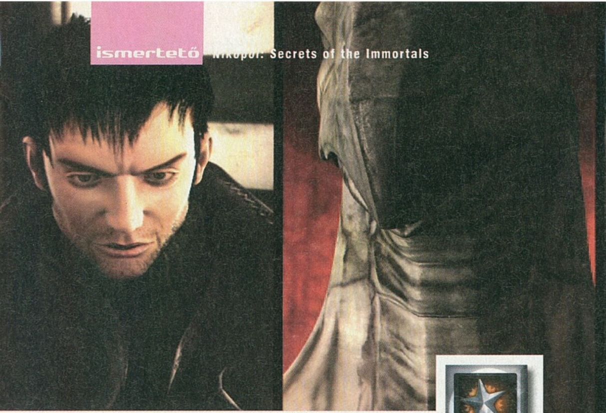
WWW.PCGURU.HU/1334

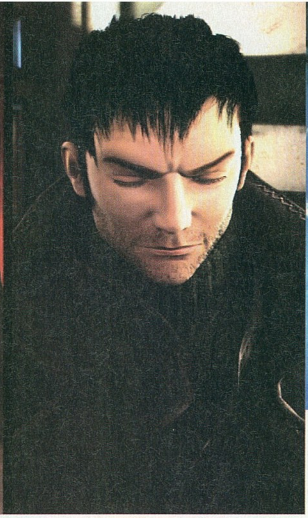
PRO:
- + Az alapötlet még mindig mindent ver

KONTRA:
- A zene pocsék
- Lebutított kereskedés az indiánokkal
- A végjáték piszok nehéz

8.7

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 1.2 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 900 MB
Video: 64 MB VGA





Hiába a képregényes megoldásokat idéző látvány, sokat ez nem segít a programon...

A halhatatlanság titkát ne ebben keresd...

NIKOPOL: SECRETS OF THE IMMORTALS

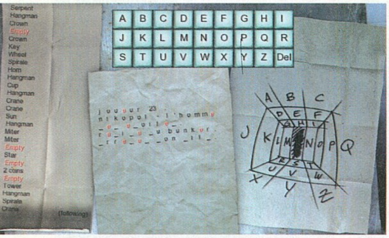
fejlesztő > White Birds Productions kiadó > Got Game Entertainment web > nikopolgame.com

A francia White Birds stúdiót a Microids volt munkásai alapították 2003 augusztusában, köztük Benoit Sokal, a zseniális Amerzone és a Syberia alkotója. Eddigi két kalandjátékuk, a Paradise és a Sinking Island sajnos elég középszerűre sikeredett...

Sokat megélt kalandjátékosként szerettem eddig Benoit Sokal munkásságát, az Amerzone és a Syberia is felejthetetlen percekkel ajándékozott meg – új csapata első két alkotása viszont inkább a felejthető kategóriába tartozott. Őszintén bíztam benne, hogy ezúttal összeszedik magukat, annál is inkább, hiszen egy neves képregényes művét álmodták bitbe, ráadásul a szóban forgó művész, Enki Bilal aktív közreműködésével. Nos, hogy picit előreszaladjak: most sem jött össze nekik...

A HANYAG ANYAG

Pedig az alapanyag jó volt, erről leginkább Bate tud többet mondani (és mond is, lásd a szövegdobozt), a Nikopol rajzolt és mozgó képeken is megtalálta a maga közönségét. Nos, tulajdonképpen az érdekes e játékban az, hogy ami Bilal reszortja volt, abban tulajdonképpen hiba nincs: a vizuális világ, összhatás emeli ki ezt a játékot a tömegből, kellemes, tetszetős, művészi, a képregényformában talált átvezető animációk, a speciális hatások, a látvány mind dicsérhető. Igaz, hozzá kell tennem, a Paradise, de még inkább a Sinking Island külcsíne sem volt kutya, azaz lassan le kell vonnunk azt a következtetést, hogy a francia csapat legerősebb része a grafikai gárda. A baj csak az, hogy egy kalandjáték esetében ennek van a legkisebb jelentősége, fontosabb lenne a sztori és a tervezés. Mondom, lenne...



Fejtörőben nem lesz hiány. Kár, hogy csak néhány jópofa, a többi inkább kínszenvedés, mintsem móka.

KÉPREGÉNYBEN ZSENIÁLIS, FILMNEK ELMEGY, JÁTÉKNAK SAJNOS ABSZOLÚT FELEJTHETŐ...

A sztori persze ez esetben adott, épp csak van egy apró bibi: a készítők kész ténynek vették, hogy aki megvásárolja e portékát, ismeri az alapanyagot. Én bevallom, nem tartozom e csoportba, így olyan bután pislogtam, mintha mondjuk a Lost második évadának közepénél kezdtem volna nézni a szériát. És semmi „ez történt eddig": ott vagy egy futurisztikus Párizs közepén, mely felett egy diktátor/próféta uralkodik, aki betiltotta az államvallást, ám a város fölé magasodó fellegvára felett megjelent egy lebegő piramis, majd rátapad egy űrmedúza, benne bolhákkal, amelyeket rendőrökké képeznek ki, képbe kerül hibernált, de felélesztett apánk, a belőle készített android, két óegyiptomi, életre kelt isten, és teljes az elmebaj. Már bocsánat, hogy ezt a szót használom, de ez van – próbáltam elkapni a fonalat, megérteni, hogy mi zajlik körülöttem, de az egész inkább egy durva LSD-triphez hasonlított, miazmás látomásokkal.

BUKFENCEK ÉS TALÁNYOK

És a fenti zűrzavart sajnos a programozók még tovább tudták tekerni: a játék francia nyelven készült, ezt fordították át angolra – úgy-ahogy. A White Bird sajnos bugjairól is ismert, és ez most sincs másképp: az átvezető animációk feliratozása francia maradt, így aki nem ért valamit az angol szinkronból, itt esélye sincs a tisztázásra. Ez a mizéria még kínosabb, amikor a kalandjátékok leglényegéhez érsz: a feladványokhoz. A móka elején, a temetőben ki kell raknod egy helyiséget csempékkel, egy leírás alapján. Nos, nekem elsőre nem jött össze, pedig látszólag minden stimmelt. Utánanéztem a weben, és kiderült: az egyik lapot az ukáz szerint a bejárattól balra, a legtávolabbi helyre kell tenni, ám igazából a legközelebbire, csak épp félrefordították... És nem ez az egyetlen ilyen dolog – egyszerűen kihagyták az anyanyelvi lektort a munkából, ami hadd ne mondjam, mekkora baklövés.

Magáról a tervezésről sem szólhatok hízelgő módon. Sok vita folyt már arról, mennyire kell egy kalandjátékosnak elnézőnek lennie – az-

EGY KIS EREDET...

Enki Bilal, a mára méltán népszerű képregényalkotó 1980-ban tette le a névjegyét a rajzolt történetek nagy asztalára, mikor megjelent az azóta hivatkozási alapnak számító Nikopol-trilógiájának első része, a Halhatatlanok vására. A folytatások (Csapdanő, Hideg egyenlítő) 1986-ban és 1993-ban láttak napvilágot. Bilal, miután hírnévre tett szert képregényes területen, a filmkészítésbe is belekóstolt, és a Nikopol-trilógia első két részét saját kezűleg adaptálta filmvászonra 2004-ben. A közepes kritikákkal illetett alkotás egyszerre ötvözte az élő színészeket a digitális karakterekkel, hazánkban is bemutatásra került, jelenleg is megvásárolható DVD-n Halhatatlanok cím alatt.

az átlendülnie a logikai bakik felett, mondván, hogy ez mégiscsak egy játék, bocsássuk meg a készítőknek a kicsavart megoldásokat, az oda nem illő feladatokat. Ám itt orgiát ülnek a gubancok, üvöltő következetlenségekbe botlasz lépten-nyomon, sőt, még a sztoriba is bekavar ez. Ott van az újságcikk, mely szerint a mentőkabinjával földbe csapódott, lejegelt atyánknak letört a lába, ám amikor találkozunk vele, ép és egészséges, vagy a jelentés, hogy az Élysée-palota ablakait golyóálló üvegre cserélték, aztán a következő feladatban ki kell lőnöd valakit messziről, az ablakon át...

A feladványok egy része amúgy nem rossz, a kulcskártya programozása például jópofa, bár hozzáteszem, kegyetlenül kemény. A játék nehézségi szintje amúgy is igen magas, csak tapasztalt, jó logikai készséggel rendelkező kalandoroknak ajánlom, mert semmi segítséget nem kapunk a rébuszokhoz – a tárgykombinálás valamivel egyszerűbb, hiszen csak kevés cucc lehet nálunk egyszerre az amúgy ügyesen megoldott, jobb klikkel elérhető készletben. Vannak még időre megoldandó feladatok, ahol ha hibázunk, meghalunk – szerencsére ilyenkor a játék visszarak minket egy automatikus mentési pontra, így ez igazából csak türelemjáték, bár néha eléggé idegesítő. Ha valaki másodszorra fut neki, netán eretnek módon egy végigjátszást maga mellé téve vág bele, két (igen, kettő, lemértem....) óra alatt lazán végigtolhatja a cuccot, természetesen ez az idő a rejtvényfejtés képességeinktől függően megsokszorozódhat.

SZÉP, SZÉP, DE...

Janus-arcú a grafika kérdése is. Bár a bevezetőben dicsértem, és ezt tartom is, árnyalja a képet, hogy a játék, bár elérhető az ilyen felbontás, nem támogatja a 16:10-es képarányt, a kép összeugrik, torz lesz, nekem vissza kellett skáláznom 1024x768-ra, hogy normális legyen. Tetézi a gondokat, hogy a Nikopol úgynevezett panorámanézetet használ, tehát egy adott képernyőn a földhöz vagyunk szegezve – bár horizontálisan 360, vertikálisan 180 fokot forgathatjuk a kamerát –, és a helyzetérzékeny kurzor ráncigál el minket az adott irányokba (a játék amúgy lineáris, mint a szárítókötél). A kurzor, mely, nem viccelek, gombostűfejnyi, ami lehet, hogy a történetbe való jobb beleélést segíti, de ezzel átfésülni egy képernyőnyi területet...

A mókát a szemünk mellett a fülünk is élvezni fogja, ugyanis mind a zene, mind a hangok jók, szerencsére az angol szinkronnal nincs komolyabb baj. Immár sokadszorra hangsúlyozom ki, talán hogy valahogy megpróbáljam megmenteni ezt a címet: audiovizuális vonatkozásában megállja a helyét, remek munka – ha valaki erre izgul, érdemes megtekintenie, az animált főmenü a hologramos ikonjaival egyenesen zseniális.

SOKAL, HOL VAGY?

Ha valaki végigüli a stáblistát, meglepő felfedezést tesz – én magam kétszer is átolvastam, hátha csak rosszul látok, de nem: Benoit Sokal neve egyáltalán nem szerepel rajta, csak a marketinganyagokban. Úgy tűnik, a tervezőből is árucímke lett, Tom Clancyhez hasonlóan: a nevével jól el lehet adni egy kalandjátékot. Ráadásul a Nikopol esetében két húzónév is kelleti magát, ami könnyen elcsábíthatja az emberfiát. Ám ezúttal azt ajánlom: tessék erősen átgondolni a dolgot.

Átgondolni, megfontolni, demót végignyomni, hiszen ha lefölözöm róla Bilal munkáját, kivonom belőle a képi világát, a zenéit, hangjait, az üveg alján lötyögő zavaros lé már kevéssé lesz csábító. A kihívásokra vágyó kalandjátékosok szomját egy-két rébusza csillapíthatja, ám hála a műfaj újkori reneszánszának, sokkal jobb, tartalmasabb, laktatóbb és szórakoztatóbb portékákat is találunk a polcokon. Ez sajnos nem az. Úgy érzem, lassan a White Birdnek főnixmadárként fel kellene támadnia hamvaiból – az égés ugyanis már megvolt...

Furcsaságokban nem lesz hiány, Enki Bilal szívesen keresztezi a sci-fi-t mitológiai vonulatokkal...

PC GURU

GRAFIKA	07
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Adaptáció, melyben az alapjául szolgáló mű szerzőjének munkáját és lelkét lehet csak dicsérni, mást nem nagyon. Látványnak szép, játéknak gyenge, kalandcímnek, ha így nézem, kihívásokkal teli, ha úgy, frusztráló, ráadásul összecsapott és hibagyűjtemény. Kár érte, és kár a csapatért. Egy éjszakára oké, de mi komoly kapcsolatra vágyunk...

KREDENC

PRO:
- + Enki Bilal keze nyoma
- + Audiovizualitás
- + Egy-két ötletes puzzle...

KONTRA:
- - ...de sokkal több frusztráló
- - Logikátlanság, félrefordítások
- - Tervezési hibák

5.9

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 1,7 GHZ
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 3 GB HDD
Videó: 128 MB DX9.0c

WWW.PCGURU.HU/

Körökre osztott digitális élvezet

KING'S BOUNTY: THE LEGEND

írta · NightBagoly

fejlesztő > Katauri Interactive kiadó > Atari / 1C Publishing web > www.kings-bounty.com

Ó, azok a csodálatos nyolcvanas évek! Michael Jackson még fekete volt és férfi, a zenékben még több volt a szintetizátor, mint a számítógép, és igen, a legtöbben a család közös televízióját elterrorizálva nyüstöltük a kor C64-es csodaprogramjait. Volt egy, amely túlnőtt az akkori időkben megszokott ostobácska stílusokon, egy, amelyre szinte minden valamirevaló Commodore-rajongó máig emlékszik, egy, amely akkora siker volt, hogy megalapozta a néhai New World Computingnak a lehetőséget a Heroes of Might & Magic sorozatra... A király pedig most visszatért!

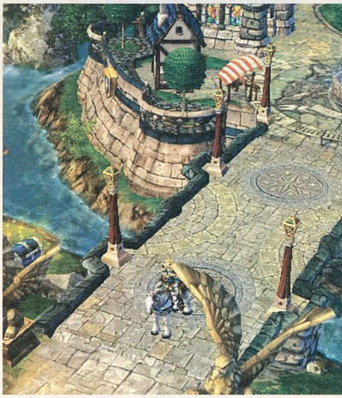
Érdekes, hogy még a Gurunál sem tudunk odafigyelni minden ígéretesnek tűnő PC-s címre. A volt szovjet érából érkező Katauri Interactive eredetileg Battle Lords néven tenyésztett programja már akkor is nagyon ígéretesnek hangzott, amikor még csak beszéltek róla a srácok – aztán mikor kiderült, hogy az oroszok nem kisebb célt tűztek ki maguk elé, mint hogy feltámasztják a Heroes sorozat édesapjának tekinthető King's Bounty-t, egyenesen kötelezőnek tűnhetett bármilyen hozzám hasonló retrofil játékosnak. Az álmok ráadásul még itt a vasfüggöny mögött is valóra válhatnak – valahol a fejlesztés utolsó harmadában bukkant rá a brigádra az 1C Publishing, és miután vetett egy pillantást a készülő termékre, azonnal megvásárolta a fiúknak a lelki példakép nevét, így lett a Battle Lords-ból King's Bounty: The Legend, és így sikerült az addig figyelmetlen szaksajtó reflektorait is a címre fordítani...

LÉGY A FELESÉGEM!

Mindig is arra vágytál, hogy egy játékban szerezz magadnak egy feleséget, aki aztán elkísér a csaták során, mos és főz rád, ráadásul néha megmasszírozza a válladat? Akkor a King's Bounty a te programod! Ha meghódítasz egy hölgyet, nem csak, hogy csatlakozik hozzád, de még gyermeked is lehet tőle, aki véletlenszerű előnyökben részesíthet majd. Miközben megpróbáljuk megoldani a nagy feladatot, számtalan asszonyba botolhatunk, akik közül néhányan hajlandóak behódolni hősünknek – innentől fogva már csak törődnünk kell vele, illetve, ha találtunk egy szebbet, amúgy a mostani divatnak megfelelően elválnunk tőle, hogy aztán integethessünk a pénzünknek és a gyermekeinknek...

VALÓS IDŐBEN...

A játék, amelyet szerkesztőmnek hála hosszú órákon át nyüstölhettem, sok-sok tekintetben kísértetiesen hasonlít a legendás elődre – azt azonban nem szabad, és nem is kell elfelejteni, hogy azóta közel húsz esztendő telt el, így ráfért a dologra „némi" modernizálás. Aki azzal nem játszott – már pedig van egy olyan sejtésem, hogy a kollégáimon kívül nem sokan próbálták megmenteni az aktuális királyságot – nem indul hátrányból, a program ugyanis nem folytatás, hanem afféle újragondolás. Feladatunk természetesen megmenteni a királyságot kiválasztott szakmájú hősünkkel, eközben pedig át kell verekednünk magunkat egy raklapnyi morcos szörnyetegen, egy rakás uralkodói intrikán, és

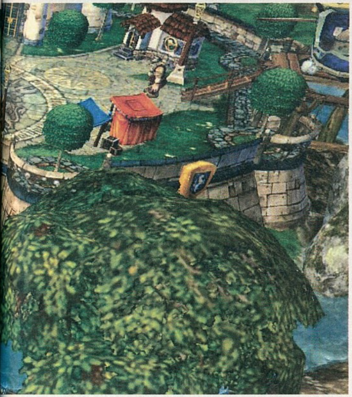


számtalan, elképesztően hangulatos területen. Az első döntés rögtön a kezdéskor a vállunkra nehezedik – vajon melyik karakterosztály az, amely segítségével sikeresen véghezvihetjük ezt az elsőre sem túl könnyűnek tűnő kalandot? A program három lehetőséget kínál nekünk: harcosként, mit ad isten, főképp a lényeink számával, és a nyers erőnkkel arathatunk sikert, varázslóként seregünk inkább csak asszisztál a pusztító mágiánk mellé, míg keresztes lovag-

Darths szerint az a játék, amiben karakterlap van, az szerepjáték. Szóval ez egy szerepjáték gyerekek...

Ahol kard van, ott előbb-utóbb hatalmas pókok is lesznek, a többi elvarázsolt lényről nem is beszélve.

Azok se meneküljenek messzire, akik elsőre kiütést kapnak a körökre osztott harctól, ezúttal érdemes lesz kipróbálni ezt is...



ITT A KIRÁLY ÚJ RUHÁJA. NEM CSAK, HOGY SZÉP, DE „VISELNI" IS IGENCSAK ÉLVEZETES.

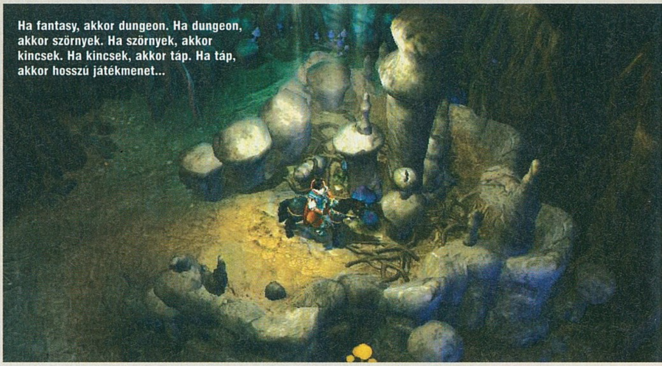
ként tökéletesen egyensúlyozhatunk a fentebb felsorolt kettő kaszt között, időnként egy-egy varázslatot, időnként egy-egy marcona legényt felhasználva a szorult helyzetekben.

Szóval a feladatunk lényegében annyi, hogy egy lenyűgöző, bár a hagyományos high-fantasy koncepciónál is giccsesebben megalkotott világban egy szál lovunk, valamint testőrgárdánk segítségével kolbászolgassunk erre-arra, városokba térjünk be, küldetéseket szerezzünk, és próbáljuk megoldani azokat. Ebből így még bármi lehet, de már ebből is látszik, hogy a fejlesztők mindent megtettek azért, hogy ne egy sötét tónusú, gótikus horrorban, hanem egy gyönyörű, festményszerű tájakkal megspékelt mesében érezzük magunkat. A háromszögeket ugyan ügyesen spórolták ki a modellekből, a tájból, meg úgy mindenből, cserébe azonban igen kellemes gépigény, és mindezektől függetlenül hihetetlenül szép látványvilág fogad bennünket. Eszméletlen, de igaz, hogy megfelelő művészi érzékkel még a 3D-ből is ki lehet hozni egy már-már Baldur's Gate szintű pasztellszerű grafikát, és bár idáig úgy tűnt, hogy erre csak a Blizzard képes, kiderült, hogy egy olyan, névtelen orosz fejlesztő is meg tudja csinálni, mint a Katauri Interactive. Nincs egy hibás részlet, egy rossz designeri döntés, a program külseje nem csak, hogy egyedi, de egységes is: a tájon minden mozog, mindenki bóklászik, a sötét útvesztők közepén még a falakból is élőholt karok nyúlnak ki felénk, hogy ezzel is egy hihetetlenül lenyűgöző és élőnek tetsző környezet hangulatát keltsék.

Mint bármilyen, magára valamit is adó szerepjátékban, természetesen itt is szintet lépünk, ahogy haladunk előre a történetben. Az agyatlan tápolást remekül oldották meg a fiúk – mindig, ha fejlődünk, három különböző képességfából választhatunk magunknak újabb és újabb, az előrehaladást segítő szakértelmet. Az erő ágazat minket és lényeinket segít a csatában, a varázslat-részleg lehetővé teszi az erősebb és értelmesebb mágiákat, míg az elme-szakág hősünk nem harccal kapcsolatos képességeit tuningolja. Pár mondat erejéig érdemes kitérni erre a szintlépős dologra, hiszen a program egyik legnagyobb erősségével állunk szemben, és ez – higgyétek el nekem – nem csekélység. Minden alkalommal, amikor a tapasztalati pontjaink száma elér egy előre meghatározott összeget, új szintre lépünk, ilyenkor választhatunk két véletlenszerű bónusz (hadvezetés, plusz mana, támadás...) közül, valamint kapunk pár tálentum rúnát – hogy a képességfában található cuccok közül bármelyik a miénk lehessen, ezekből kell rá költeni. Némelyik képességünket fejleszthetjük is – igen, bizonyára már kitaláltátok, ehhez is

Gaben a bögyös hölgyeket kedveli, így a nyitányba kacér hölgy került, a paladinnak pedig ennyi hely jutott...

Ha fantasy, akkor dungeon. Ha dungeon, akkor szörnyek. Ha szörnyek, akkor kincsek. Ha kincsek, akkor táp. Ha táp, akkor hosszú játékmenet...



tálentum rúnákra lesz szükség. A játék három fajtát különböztet meg: erő-, elme- és varázslat rúnák – pont, ahogyan képességfából is három van. Bár a programban többnyire az adott fához az oda passzoló vésetből kell több (ha erő képességet akarunk vásárolni, az zömmel erőrúnába fog kerülni) bizony végig előfordulnak átfedések, tehát minden karakterosztálynak mindenfajta rúnára szüksége lesz. Lévén a szintlépések során nem sokat fogunk kapni, egyrészt be kell őket osztani, másrészt alaposan körbe kell járni minden terepet, hiszen eldugott helyeken, küldetések megoldásáért, sőt, egyes útvesztőkben is találhatunk ilyesmit. Hogy ki milyen képességek közül válogasson magának? Nohát, tényleg úgy gondolod, hogy erre nekem kellene választ adnom? Játssz sokat, és fejleszd ki a saját taktikádat!

A KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA MŰFAJA ISMÉT DICSÉRETRE MÉLTÓ DARABBAL BŐVÜLT...

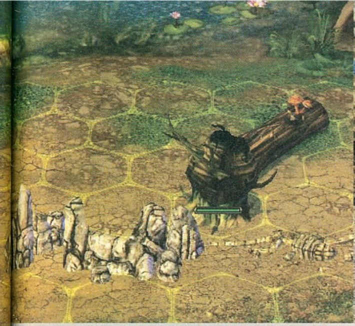
Ha pedig RPG, nem szabad elfelejteni a varázstárgyakat, amelyekből – ahogy az ennél a stílusnál már lenni szokott – annyi van, hogy sose fogy el. Némelyik "csak" arra képes, hogy a főbb képességeinket (erő, védekezés, stb.) tápolja, némelyik pedig komoly előnyhöz juttathat bennünket – ám az ár ebben az esetben borsos lehet, és nem csak a lecsengetett aranyakról beszélek... Természetesen, ha a programnak ezt az aspektusát vettem most górcső alá, nem szabad elfelejteni, hogy ehhez a műfajhoz kötelező jelleggel jár egy remek történet, és jó pár döntés, amelyek meghozatalával juthatunk előrébb, rettegve a következményektől. Ezek a részletek azonban a King's Bountyban sajnos nincsenek meg: bár a párbeszédek zöme még a legutolsó nemjátékos karakterrel is több oldalra rúg, a vége általában mindig az, hogy vagy így, vagy úgy, de elvállaljuk, illetve elutasítjuk a feladatot, ez a döntés pedig a későbbiek során maximum annyiban befolyásolja majd a játékmenetet, hogy a jutalmul járó tárgy és tapasztalat nélkül kissé gyengébbek vagyunk. A történet fordulatairól se lehetne oldalakat mesélni, igazából átsodródunk rajta, és próbálunk úszni a árral, ám komoly csavarokat és lenyűgöző konklúziót ezúttal senki se várjon.

... ÉS KÖRÖKRE OSZTVA

No de kérem, ha ebben a játékban nincsenek meg a kötelező műfaji elemek, akkor mégis, mitől számít lenyűgözőnek? A harcrendszer miatt, amely minden hozzám hasonló taktikafüggőnek magát a mennyek országát hozza el, ugyanis – dobpergés, fanfárok – körökre osztott mókáról beszélünk. A világtérképen bolyongva lényeket toborozhatunk magunknak – képességeinktől és aranyunktól függően

AZ EREDETI KING'S BOUNTY

Az 1984-ben alapított New World Computing tipikus példája azoknak a vállalatoknak, akikért igazán kár; akik megszűntekor elmorzsoltunk egy apró könnycseppet. A cég első programja az utána tucatnyi folytatást megért Might and Magic volt, ezt pedig 1990-ben követte a King's Bounty legendás első része. A négy karakterosztállyal felvértezett programban feladatunk, akár csak most, a Rend Jogarának megtalálása volt, és gyakorlatilag pont olyan volt, mint a mostani. Bár PC-re és C64-re még úgy adták ki, hogy a szoftver a világtérképen is körökre osztott volt, a megjelenés után egy esztendővel érkező, és korrekt anyagi sikert hozó Mega Drive változatban a grafikai tupír mellett valós idejűvé tették a harcon kívüli cselekedeteket – valószínűleg ez ihlette meg az orosz fejlesztőbrigádot...



Ritka párosítás, de a meglehetősen impozáns grafika mellé ezúttal addiktív játékmenet is jár...

AZ ELSŐ REMAKE

Furcsán hangzik, de a New World Computing már elkészítette a saját King's Bounty újragondolását, nem sokkal a becsődölése előtt. A Heroes of Might and Magic: Quest for the Dragon Bone Staff bár nevében a PC-n hatalmas sikert aratott Heroes-szériához tartozik, valójában a nagy klasszikus újragondolása volt PS2-re. Főhősünkkel a címszereplő sárkánybotot kerestük, miközben a C64-es változatból megismert négy karakterosztály valamelyikével megpróbáltuk seregeinket kordában tartva elérni az elérhetetlennek tűnő hatalmat. Bár a szaksajtó csak középszerűnek értékelte a programot, a kasszáknál nem esett akkorát, így még némi lehetőséget adott a cégnek, hogy talpon maradjon, és elkészítse a Guru aktuális teljes játékát, a Heroes of Might & Magic IV-et is...

többet és erősebbet –, s ezek a lények aztán elhelyezkednek a nyeregtáskánkban, és várják, hogy végre összecsapásra kerüljön a sor. A "hadvezetés" névre hallgató tulajdonságunk életbevágó lesz ebben a fázisban: ilyen pontokból vásárolhatunk magunknak embereket (az aranyon kívül, természetesen), és ez szükséges ahhoz, hogy kordában tudjuk őket tartani – hiába van, teszem azt több ezer parasztunk, ha nem tudjuk őket uralni. Morál híján bizony önállósítják magukat, és a beleszólási lehetőség nélkül hesszelnek majd a csatamezőn. Természetesen, ahogyan az talán már a leírásból is sejthető, minden karakterosztályhoz eltérő taktika kell: egy varázsló kevés erős lénnyel is kisakkozhatja a harcokat, amíg ő maga a legpusztítóbb mágiák tucatjait bocsátja az ellenfélre, de egy harcosnál például létfontosságú, hogy minél több és erősebb követőt gyűjtsön testőrgárdájába.

Kár lenne tagadni, a harc adja a program savát-borsát – a többi csak hihetetlenül jól eltalált adalékanyag egy amúgy is finom levesben. A világtérképen sétálgatva számtalan szörnyre bukkanhatunk: némelyik – akárcsak a Heroes-sorozatban – üldögél a tábortűz mellett, és egy értékes varázstárgyat vagy egy rakás pénzt őriz, míg mások egy-egy adott területen belül járőröznek, és közben vadul jódliznak társaiknak. Egy közös azonban mindegyikben van: ha közel megyünk hozzájuk, nem várják meg, hogy tőlük kettő méterre leüljünk szalonnázni, hanem bizony kardot/íjat/csápot rántanak, és nekünk is támadnak. Ekkor – egy kevés kis töltés után – a harci térképen találjuk magunkat, és ahogyan a régi szép időkben, hexa-alapú csatamezőben gyönyörködhetünk. A recept innentől fogva kísértetiesen ismerős lehet bárkinek, aki már valaha játszott ehhez hasonló programmal: minden, az oldalunkon, illetve az ellenfél oldalán álló szörnyeteg adott akcióponttal rendelkezik, ezek segítségével mozoghat, ebből használ el, ha speciális képességeit aktiválja, és bizony, erre van szükség ahhoz is, hogy támadjon. A Heroes-sorozattal ellentétben itt tehát nem biztos, hogy ha elérjük a célpontot, még meg is tudjuk ütni, tehát minden lépést, minden egyes döntést alaposan meg kell fontolni. Miközben zajlik a csata, és a testőrgárda tagjai egymást csapdossák kitörő örömükben, időnként a hősünk kerül sorra – vele alkalmunk lesz befolyásolni a hent menetét varázslatok, speciális képességek és ehhez hasonló okosságok segítségével. Ilyenkor domborít egy nagyot az amúgy korához képest elavult grafikus motor, hiszen a különböző effektek, és a nagy, böszme ellenségek egyaránt elképesztően jól festenek – bár egy ilyen programban igazából ez a legutolsó szempont, amit figyelembe kell venni. Azonban arra már most figyelmeztetnem kell mindenkit, hogy azok számára, akik nem a Heroes-sorozaton nőttek fől, a program még normális nehézségi szinten is hajmeresztő megpróbáltatásokat jelenthet. Mindenki nyugodtan állítsa könnyűre az elején, nem szégyen az, ráadásul idegeskedés helyett inkább szórakozhat, hiszen – ellentétben sok más csodával, ahol ez a szint felér egy istenmóddal – még így is igazi kihívást nyújt.

ÉLJEN A KIRÁLY!

Lehetne még tovább ragozni a dolgot, de a King's Bounty egy olyan program, amelyről nem beszélni kell, hanem játszani vele. Bár a történet ismerős lehet bárkinek, aki már kipróbálta valamelyik változatot (lásd boxok), a rengeteg angol szöveg pedig elrettentő lehetne – ha itthon, hála a kiadónak, nem honosítottan kerülne az üzletek polcaira. Így azonban mindenkinek, aki szereti ezt a stílust, vagy csak szeretné kipróbálni magát egy kevésbé adrenalindús, gondolkodtató játékban, kötelező vétel. Már csak az ára miatt is, ugyanis a magyar feliratos változat hatezer magyar forintért lesz majd hozzáférhető. Engem csak a kalandtérkép valósidejűsítésével járó többjátékos opció hiánya bánt egy picit, de hát semmi sem lehet tökéletes – csak majdnem az, és ezzel vissza is tértünk a King's Bountyhoz.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Elképesztő, fantasztikus játék a King's Bounty, olyan program, amelynek minden porcikája szórakoztató, és amelyen még én se nagyon találok fogást.

NIGHTBAGOLY

www.pcguru.hu/646

PRO:
- \+ Hangulatos
- \+ Gyönyörű
- \+ Csodálatos

KONTRA:
- \- Időrabló
- \- A grafika sokaknak giccses lehet

9.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 3 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 4 GB
Video: 256 MB VGA, SM 3.0

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

fejlesztő > GSC Game World kiadó > CD Projekt web > www.cdprojekt.hu/gra.asp?gid=80 írta · Miguel

Van egy elég nagy dilemma a szinkronizálással kapcsolatban, mégpedig az akcentusok visszaadása. Vegyünk példának okáért egy olyan játékot, ami orosz nyelvterületen játszódik, a szereplők oroszok, mi több, a főhős is az. Vajon ebben az esetben kell-e ééltúlzott árosz ákcéntush, vagy elég, ha csak egy kicsit megnyomunk egy-két jellemzőbb zöngét? Nos, a Stalker kiegészítőjének magyarításakor a lehető legrosszabb történt: egyes szereplők bántóan rossz orosz „tájszólást" kaptak (sajnálom, Lebegyev robotszerű oroszsága egyszerűen kritikán aluli), mások pedig teljesen hétköznapi magyart beszélnek. Igazán nem is hibáztatnám a készítőket, ha nem hallgattam volna meg az angol szinkront: ott egyrészt a pörgős r-betűkön túl nem sok utal arra, hogy itt mi most valójában nem angolul beszélünk, másrészt ott nincsenek olyan nagy eltérések az egyes szereplők orosz-imitációjában. A szinkron olyan apróságokon is megcsúszik, mint a sztalker helyetti folyamatos „sztólker" (több orosz, sőt, ukrán származású családtagon letesztelve az ott biz' „a", nem „ó", sajnálom), és az intonálás sem mindig a helyzetnek megfelelő.

A fordítás minősége azonban remek. A párbeszédek, leírások, fegyverjellemzők és egyéb feliratok szinte hibátlanok, stílusosak és úgy általában minden igényt kielégítőek. A kézikönyv, a doboz és a körítés minden részlete szintén csillagos ötös, a pénzünkért kapott kis csomag az eddig megjelent termékek mindegyikét maga mögé utasítja. Összességében elmondhatom, hogy utálom magamat, mert kénytelen vagyok részben lehúzni egy olyan magyarítást, ami egy rossz ötletet leszámítva teljesen megfelelő.

pc guru

FORDÍTÁS	10
SZINKRON	06
STILUS	10

Fáj kimondanom, de a szinkron egyes helyeken kifejezetten rossz. Viszont lehetőségünk van az angol hangfájlok telepítésére, így továbbra is élvezhetjük a játék remek magyar szövegét a kevésbé idegesítő angol beszéd mellett.

MIGUEL

www.pcguru.hu/824

8.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: P3 2 Ghz
Memória: 512 MB RAM
Op. rendszer: XP/Vista
Szabad hely: 10 GB
Video: Radeon 8500 v. jobb

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

fejlesztő > Empire Interactive kiadó > CD Projekt web > www.cdprojekt.hu/gra.asp?gid=88 írta · Miguel

PONT NEM AZ A JÁTÉK, AMI IGÉNYELNÉ A LOKALIZÁCIÓT, DE ETTŐL FÜGGETLENÜL JÓ LETT.

Leszámítva azt az egyetlen apróságot, hogy kukk mindegy, milyen nyelven törjük ízzé-porrá a többi versenyzőt és úgy általában minden mozdíthatót a pályák környékén, tulajdonképpen remek kis lokalizált roncsderbi lett a Flatoutból. Van egy kevés macera, ugyanis a netes multiban csak az angol változattal vehetünk részt – sebaj, a CD Projektnél csupa gondoskodó arc dolgozik, így a nyelvi tapaszt ezúttal egy külön CD-n kapjuk meg. Ha már azt sorolom, mi van a dobozban, nézzünk kicsit jobban körbe: a doboz ízléses, nélkülözi a helyesírási hibákat és a régen oly általános magyartalan mondatokat, hurrá, mehetünk beljebb. Hát, itt már azért akad gyalázatosan szégyenteljes mutatvány: mik ezek a háztetők a kézikönyv ő és ű betűin? Volt valami nyelvújító konferencia, ahol felvettük a magyar nyelv írásjelei közé ezt a francia csökevényt? Na ugye, hogy nem. Ezt leszámítva viszont minden sallangtól mentesen megtudhatjuk a kis füzetből, milyen út vezet a tökéletesen kivitelezett kaszkadőrmutatványokig, szóval forgassa csak mindenki serényen. A játékon belül minden szöveg és felirat a helyén és helyesen szerepel, nekem mondjuk szemet szúrt a bowlingnál, hogy az eredményjelző (vagyis hány bábu dőlt el) mintha angol többes számban ragadt volna, mert ilyeneket lehet látni, hogy 3 BÁBUS. Persze ha nagyon megerőltetem magam, ez akár magyarul is lehet... A „szakmai" szöveg is rendben van, motor, váltó, felfüggesztés, mind a játék komolyságának megfelelően pontos. Jó játék ez a Flatout, és magyarul sem lett rossz: én például javaslom mindenkinek, akinek a pusztítás belefér az aktív pihenésbe.

pc guru

FORDÍTÁS	10
SZINKRON	--
STILUS	07

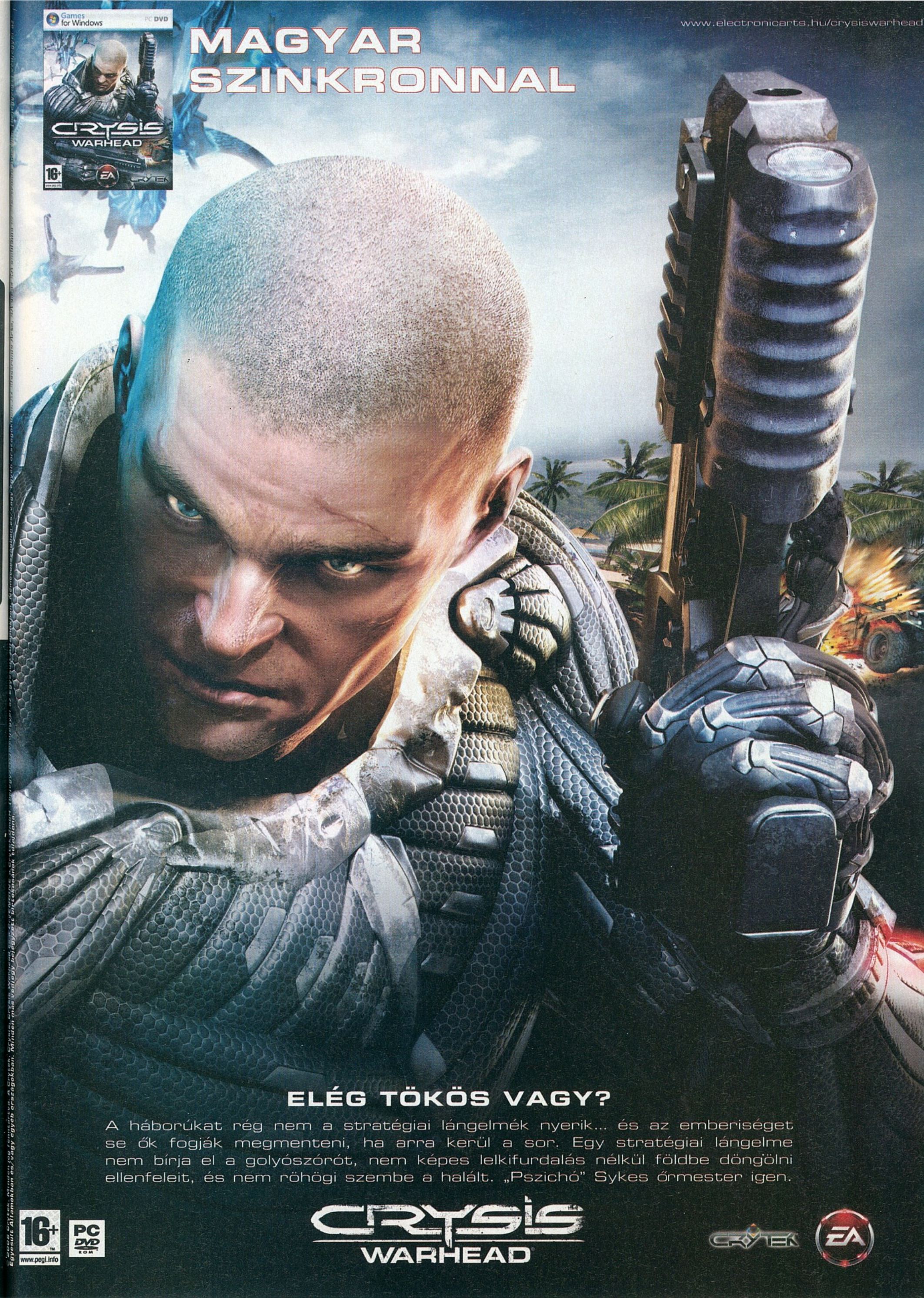
Tisztességes munka, jó vétel, viszont valaki a nyomdász kezére csaphatna, ha legközelebb is a kalapos betűkészletből kezd el szemezgetni...

MIGUEL

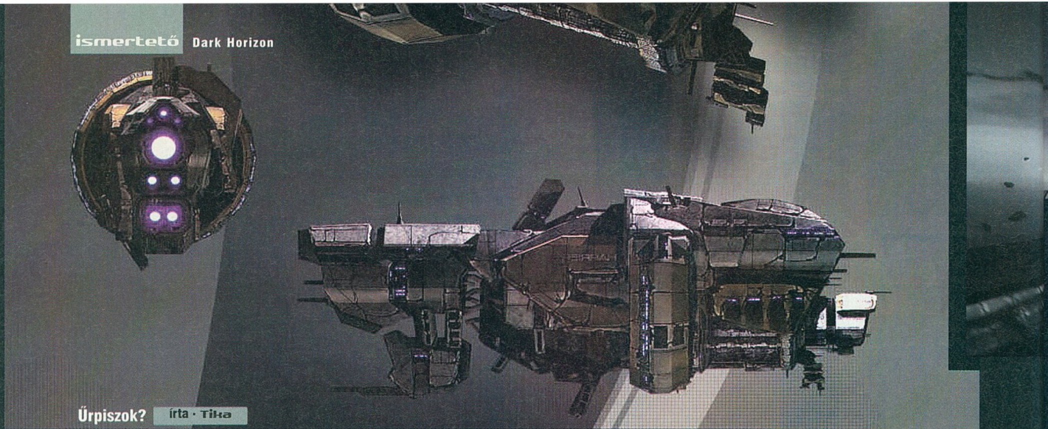
www.pcguru.hu/1159

8.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: 3 Ghz
Memória: 1 GB RAM
Oprendszer: XP/Vista
Video: 256 MB PS 3.0
Szabad hely: 15 GB



www.electronicarts.hu/crysiswarhead
MAGYAR
SZINKRONNAL
Games for Windows
PC DVD
CRYSIS WARHEAD
16+
ELÉG TÖKÖS VAGY?
A háborúkat rég nem a stratégiai lángelmék nyerik... és az emberiséget se ők fogják megmenteni, ha arra kerül a sor. Egy stratégiai lángelme nem bírja el a golyószórót, nem képes lelkifurdalás nélkül földbe döngölni ellenfeleit, és nem röhögi szembe a halált. „Pszichó" Sykes őrmester igen.
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
CRYSIS
WARHEAD
CRYTEK
EA



Űrpiszok? írta · Tika

DARK HORIZON

A játék egyik legpozitívabb eleme a moduláris alapon működő űrhajóépítés!

fejlesztő > Quasar Studio kiadó > Paradox Interactive web > www.paradoxplaza.com/DarkHorizon

Űrszimulátorokból mostanság olyan kevés van a piacon, hogy még a lehető legjelentéktelenebb címre is izgatottan vetjük rá magunkat, hogyha kiderül, hogy az űrhajós műfajon belül próbálkozik. A Quasar Studio a legújabb versenyző ezen a fronton, lássuk mit tettek le az asztalra...

Ha azt mondom űrszimulátor, nem kifejezetten egy Gagarin-szerű – „ülök egy óriási rakéta tetején, és bámulom a négyzetméternyi műszerfalat" – túra jut eszembe, hanem a Wing Commander vagy a Freespace, no meg persze az, hogy ilyenekből jó, ha ötévente beesik egy rendesebb darab. Legutóbb épp a Quasar Studio orosz atyácskái gondoltak egy merészet, és tavaly defibrillálták a régi űrcsatás miliőt a Tarr Chronicles-zel, most pedig megtoldották egy az előzményeket feldolgozó folytatással, amely nem véletlenül kapta a vészjósló Dark Horizon címet...

Az űr mélyéről elősorjázó fenyegetések leggyilkosabbja közeleg. Forrása meghatározhatatlan,

Régen pillanthattunk ki utoljára egy űrbárka frontablakán, ám ezúttal sem felhőtlen a szórakozás...

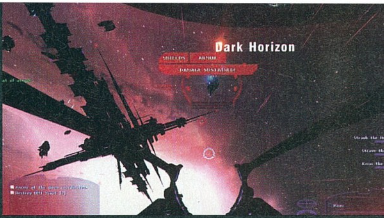
egy folyamatosan terjedő fekete ragály, amely sötét anomáliákat szabadít a világra, elnyeli és elpusztítja a csillagrendszereket. Ez az anti-elem – a Mirk – az életet keresi és támadja, ha nem pusztít el, leigáz, és szolgái terjesztik a pusztulást tovább. A világ legnagyobb koponyái végül létrehozták a Light Core projectet, amely ugyan eltörölni nem képes, de megállíthatja a közelgő fenyegetést. A Dark Horizon a Vattar Ama'Dan erőd harcosának a regéje, aki társaival az épülő Light Core védelmére, és egyben az univerzum megmentésére teszi fel az életét, legalábbis huszonkét küldetésnyi mélységben.

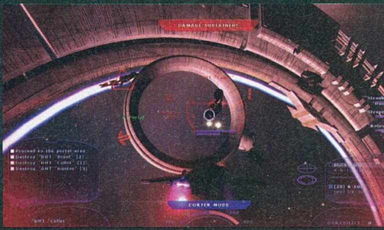
A Guardian faj, a humanoidok messze elszármazott harcos fiai között leljük meg hősünket. A Határvidék őrzői az univerzum legjobb pilótái, így mikor a Tutorial menüpont alatt kétszer is elhaláloztam, Corwin Eso (az iskola hajdani alapítója) biztos megfordult párszor a sírjában. Amit mindenesetre tudnunk kell, hogy a rend harcosaként nem Elite-féle szabad kóborlások, hanem kötött harci feladatok mezsgyéjén gyűrjük magunk alá az eposzi méretű küldetéseket. A történet kifejezetten kellemes, az in-game betoldásokkal szabdalt epizódokhoz ötletes feladatok – nagyobb hajók alrendszereinek támadása, aknák és meteorfelhők sűrűjében bújócskázás, távoli kommunikációs rendszerek, portálok védelme/támadása – sorjáznak. A gond csak az, hogy többségük ugyanarra a meglehetősen unalmas előjátékra épít, nevezetesen amikor néhány ellenséges gépből álló hullámot követ egy másik, majd a harmadik és így tovább, amíg el nem érjük a célt. Két leszállás vagy inkább feltöltési lehetőség között gyakran öt-hat ilyen stáció van, esetleg még több, ami nem feltétlenül a változatosság netovábbja...

AZ EGYRE SÖTÉTEBB ŰRBEN SAJNOS A DARK HORIZON SEM VILÁGÍT VALAMI FÉNYESEN...

VATTAR AMA'DAN, AHOL HŐSÖK ÉS HAJÓK SZÜLETNEK...

Az epizódok közé ékelt erődbéli pihenő tulajdonképpen a játék egyik legjobban sikerült része. A kabinban a naplóbejegyzésekben felfedezhető csöppnyi csendes őrület kifejezetten tetszett, de az enciklopédia részt is ajánlom tanulmányozásra. A hangár Ali baba titkos barlangjára hajaz, lévén minden egyes letudott epizód után egyre mélyebbre áshatunk a Guardian hajóépítés bugyraiba. A hajód karakterisztikája (felderítő, bombázó, etc.), ugyanis az általad összeválogatott modulok függvényében alakul. Veszel egy hajótörzset, és máris meghatároztad az alaptulajdonságokat (gyorsaság, manőverező-képesség, teherbírás), erre pakolod rá a páncélt, majd a kiválasztott generátor paraméterei mondják meg, hogy mennyi energiát, azaz fegyvert, pajzsot, kiegészítőket bír el a konstrukció. A fegyverplatformok száma sajnos nem az élből egyszerre tüzelő fegyvereket, hanem a váltható – pajzsromboló, hajótörzs-amortizáló tulajdonságokra belőtt – eszközök függesztési pontjait jelenti. Órákig el lehet agyalni, hogy egy regenerálódó pajzs, vagy egy több "naftát" biztosító, ugyanakkor gyorsabban melegedő generátor hogyan illeszthető be a konstrukcióba, illetve hogy a 30 darab kisebb sebzést garantáló rakéta-csomag kiváltható-e a 10 darabos komolyabb pakkal. Aztán észrevesszük, hogy gyakorlatilag a lelőtt roncsokban turkálunk, és azt is, hogy ezek beváltásához bizony még különböző pon-





A grafika messze van a csillagos ötöstől, de pár óra játékot követően ez lesz a legkissebb problémánk.

TARR CHRONICLES

Majd egy évszázaddal a Dark Horizon cselekménye után a Talestra cirkáló tudományos expedícióra indul egy letűnt civilizáció romjai közé, ahol a Mirk fenyegetés ellen remélnek döntő információkat szerezni. Ám egy meghibásodás a galaxis másik részébe sodorta a Szövetség zászlóshajóját, épp annak a De'Khete fajnak területére, amely a DH-ban is keseríti az életünk. A De'Khete (the dark Khete kifejezés nyomán) egy kipusztult faj, mely a Mirk manifesztációjaként van jelen. A Tarr Chronicles újonc pilótája tehát a Szövetségi státusz majd minden lépcsőjét végigjárva küzdött a Talestra védelmében, hasonlóan mostani Guardian szerepkörünkhöz. A szimbiózis a két alkotás között egyértelmű, hisz a grafikai motor közös, a szerkezeti felépítés szinte ugyanaz, csak más a körítés, más a technika, illetve akkoriban a Stealth-Corter mód még nem szerepelt az étlapon.

tokat is bejavadalmaztak, amelyeken további extra – tűzvezető és pajzs alrendszerekhez kapcsolódó – fejlesztések is kivitelezhetőek.

ÚJ SZELEK, RÉGI SZAGOKKAL...

A Tarr Chronicles-zel összemérve tesztünk alanyát, nyugodt szívvel rásüthetjük a rókabőr-hántolást az orosz fejlesztőkre. A TR pilótafülkéjére ugyanis gyakorlatilag nyomtak egy másolás-beillesztést, pár új funkció, kvázi új sztori és kész. A látványt nevezzük hangulatosnak, de semmi kiemelkedő. A nagyobb hajókat mintha baltával faragták volna, a kicsikbe is fért volna még polygon, viszont összképileg, lézerekkel, rakétákkal, robbanásokkal, monumentális objektumokkal a háttérben egész rendben van. Amellett viszont nem tudok elmenni, hogy a hanghatások – tudom, a légüres térben nem terjed a hang, viszont próbálj meg néma csendben játszani 4-5 órát – gyatrák, és mivel mentális linken csatlakozunk a három kísérőnkhöz, az ő nyugtázó/státuszjelentő beszólásaik hiánya még jobban felerősíti a szánalmas lézercsattogást.

NEM CSAK A KOLESZTERIN ÖL CSENDESEN...

A harci kontaktusnak sikerült egy meglepően jó forgatókönyvet találni a Quasarnál. Az alapfelállás szerint a hajó minden alrendszere normál státuszban van, minden paraméter a helyén, ahogy a nagykönyvben meg van írva. Ám ha elkezdjük az energiarendszert hűteni, lényegében a kibocsátott jellemzők csökkenek és lopakodó (Shadow mode) módban, láthatatlanul tüzelhetünk, ugyanakkor persze a fegyverekre, és a hajtóműbe jutó kevés kakaó miatt szakaszosan lőve, lassan haladva tartható csak fenn az állapot. A másik véglet, ha minden morzsányi energiát belepasszírozunk a támadó jellemzőkbe (Corter mode), ekkor a fegyver a saját paraméterein túl teljesítve tölt újra, a hajó megtáltosodik, a gond csupán annyi, hogy a plusz naftát a pajzsból szívja el, és minden egyes találat a páncélt majd a törzset kezdi ki. Belátható, hogy mindegyik módnak megvan a maga helye és ideje, a shadow a megközelítésben, a corter pedig a gyors sorozatoknál, a befejezésben. A feladat, megtalálni a kettő közötti tökéletes egyensúlyt.

BILLIÓK ÉLETE A KEZEDBEN, ÉS AZ EGÉR...

Állandó társakkal repülünk, szótlan, intelligens, jó reflexű közegben, ami visszaad némi bizonyosságot abból, hogy nem egyedül kell megmenteni a galaxist. A raj koordinálása szinte automatikus, volt olyan küldetés, ahol a megszokott – célkijelölő, fedező – algoritmusokhoz hozzá sem kellett nyúlnom. A Mirk által beszenynyezett népek pilótái is kellemes ellenfelek, és a gépek karakterisztikái tökéletesen visszaköszönnek a hajó-tervező részben elkövetett hibáink/zsenialitásunk függvényében, tehát Guardian ide vagy oda, bizony fel kell kötni az alsót, hogy partiban maradjunk.

Az irányítás alapvetően az egérre és a billentyűzetre van kihegyezve, és működik. A rengeteg funkció ellenére – oldalazó mozgás, utánégés, tengely körüli forgás, különböző célpont-kijelölési metódusok, sőt a befogott cél aktuális sebességének lekövetése is benne van a repertoárban – is könnyen megtanulható, mondhatni tökéletes. A HUD-dal viszont nem igazán sikerült megbékélnem, hiába a pilótafülke (belső nézet), vagy a külső kameraállás, a legfontosabb adatok mintha nyolcas betűmérettel lennének szedve, szóval a lőszerkészlet, aktuális ellenfél távolsága, hajóállapot adatok kibogarászásához szinte belefejeltem a monitorba.

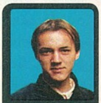
VÉGSZÓ GYANÁNT

Az értékelésnél meg vagyok lőve, mert a modulárisan felépíthető hajók, fejleszthető alrendszerek miatt adagolnám bőszen a jópontokat, a sztori sem éppen hétköznapi, de a monoton küldetéselemek, a közepes látvány és a gyenge audió-anyag megpecsételi az alkotás sorsát. Szívem szerint arra buzdítanék minden űrszimulátor-rajongót, hogy próbálja ki, ugyanakkor arra is fel kell hívnom a figyelmet, hogy a tesztelés során előjött 2-3 gyanús fagyás...

PC GURU

GRAFIKA	06
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Ínséges időkben született hiánypótló alkotás, amely nem tudta maradéktalanul kitölteni a neki szánt teret. Egyfelől csalódás, mert a Freelancer óta nincs egy becsületes lézerpárbaj összekötve némi szabadságérzettel, másfelől muszáj kipróbálni a hajóépítős, dogfightos hangulat miatt, hisz nincs másik...



TIKA

WWW.PCGURU.HU/1439

PRO:
- Modulárisan felépíthető hajók
- Irányítás
- Harci módok közti váltás lehetősége

KONTRA:
- Közepes látvány
- Monoton pulykavadászat
- Gyenge hangok

6.3

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2,4 GHZ
Memória: 256 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 2,5 GB HDD
Video: GeForce FX 5700

Nevében a végzete? írta ·][redenc

SACRED 2: FALLEN ANGEL

fejlesztő > Ascaron kiadó > Deep Silver web > www.sacred2.com

Az Ascaron Németország egyik legfontosabb kiadó-, terjesztő-, és fejlesztőcége. 1989 óta vannak jelen a piacon, hazájuk mellett az Egyesült Királyságban is fenntartanak egy irodát. Legismertebb címeik a Patrician- és Port Royal sorozat, a Darkstar One – no meg a Sacred.

Furcsa tesztet kívánok az olvasó elé tárni – furcsát, mert nem is igazán teszt lesz, hanem benyomások, érzelmek lenyomata. Egy lényeges dolgot előre el kell mondanom: nagy hack and slash rajongó vagyok, „megvolt" nekem a műfaj összes lényeges darabja, és eme játék első részét is szerettem, minden hibájával együtt. És hogy ez miért fontos? Nos, mert egy ilyen játékos nyilván azonnal lecsap a Sacred 2-re, nem néz sem istent, sem embert – sem gépigényt. Utóbbi persze a nagy hiba: amikor feltelepíted a játékot, és az gyakorlatilag állóképpel fogad, csak önmagadat okolhatod, hiszen a fejlesztők szóltak előre. Így aztán marad a csontra lebutítás, hogy valahogy elinduljon a portéka. Szép annyira nem lesz, de legalább játszható. Illetve... No de haladjunk sorjában a történetben.

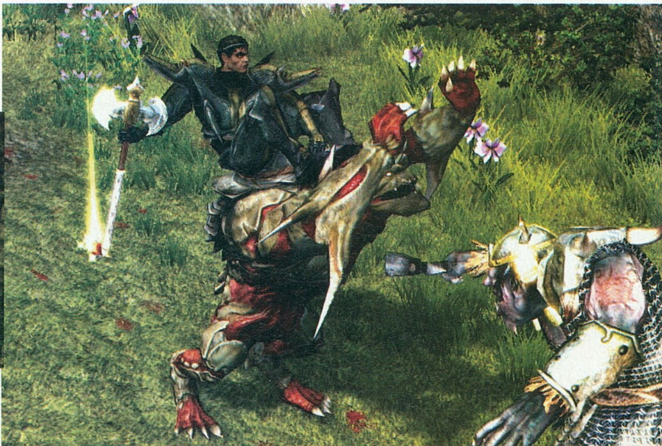
AMI ITT GÉPIGÉNYKÉNT FOGAD, AZ MINDEN, CSAK NEM HÉTKÖZNAPI. KÉSZÜLJ FEL, HA MINDENT LÁTNI AKARSZ.

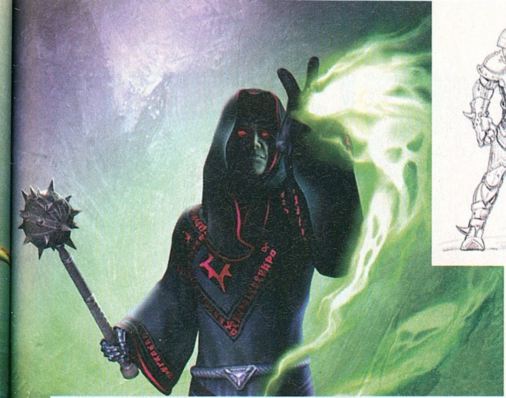
Az első rész remek kis cucc volt, nem egy világmegváltó darab, de sok elemében szerethető – ám leginkább térségünkben aratott sikereket, a nagy nemzetközi dobbantás elmaradt, ami ugye azért inkább pénzkérdés. Épp ezért jelen alkotásnak az Ascaron és a CDV alaposan „aláfűtött": hatalmas marketinghadjárat, zsíros reklámszerződések, bemutatók mindenfelé – szóval egy kis szolid, de erős hype, ahogy azt kell. Ebben pedig ugye mindig van egy kis veszély. Hogy esetünkben ez visszaütött-e, vagy sem, arra is talán választ ad ez az írás.

Tótágast áll ez a fenevad, mert megszálta a t-energia. Persze lehet az is, csak a háta viszket...

AZ ENERGIA, MELYET T-NEK HÍVTAK

A Sacred 2 sztorija egyfajta előjáték, az első rész előzményeit taglalja, és visszanyúlik az idők kezdetéig, egy mágikus anyagig: a t-energiáig. Ezt a matériát a szeráfok őrizték, de ezt a melót egy





Marcona arcokból nem lesz hiány a programban, de nincs ezen mit csodálkozni, mégis csak egy hack 'n' slashről beszélünk.

KASZTLEXIKON 1.

DRiÁD

A természet lányát érdekes, de szerintem zseniális döntéssel a dél-amerikai indiánokról mintázták a tervezők: Így aztán egyszerre három karakterosztályt is képvisel: lehet belőle távolsági támadós (íj, sőt fúvócső!) és/vagy dárdás amazon, a Diablo 2 nekromantájára hajazó vuduvarázslónő (fejzsugorítás, átkok, szellemidézés), vagy épp a szintén a nagy elődben látott druida (indák, gyógyítás). Speciális hátasa egy fürge varánusz. Nem túl nehéz osztály ezüstön sem, de a meleg szitukat (sok ellenség egyszerre) csak a veterán „hentelők" fogják túlélni.

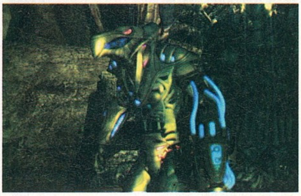
SZERÁF

Tulajdonképpen ez az osztály felel meg a hagyományos archetípusok közül a paladinnak: nehézpáncélt is viselni tudó közelharcos, a „szent fény" támogatásával, gyógyító, erősítő, védelmező aurákkal. Kezdők is választhatják, a fejlesztése sem túl bonyolult. Hátasa egy pompás és igen veszélyes kardfogú tigris. A szeráf csak a jó oldalon harcolhat, és gonosz istenséget sem választhat magának.

ÁRNYHARCOS

Egy érdekes figura: feltámasztott katona, aki, ha ismét analógiát keresünk, a barbár kasztnak felel meg a szokásos berserker móddal, vetődéssel, csatakiáltással, halálos csapásokkal, nehézfegyverekkel. Az egzotikus ízt a túlvilág támogatása hozza: segítő lelkek, csontból épült lövegtorony, pofonosztó szellemkéz, láthatatlanná tevő árnyfátyol. Különleges hátasa a démoni pokolkutya. Könnyen fejleszthető és kezelhető karakter, kezdőknek érdemes őt választani.

A farkasfejű lény annyira meglepődött ettől a Rozsomák szerű valamitől, hogy mindjárt a nagymamát is kiköpi.



napon átpasszolták az elfeknek, akiknél ekkor kitört a „boom", és hamarosan Ancaria uralkodó népe lettek. Ám nyilvánvaló volt, hogy nem elég érett még a társadalom egy ilyen hirtelen fejlődésre, ezért sokan szerették volna elzárni a „t" csővezetékét, ami egy helyre kis háborúba torkollott. Hiába volt azonban az emberek, sárkányok, templomőrök és orkok szövetsége, az energetikus elfek lenyomták őket – ám eddigre a birodalom romokban hevert. Az elfek addigi puszipajtásai, a driádok elcuccoltak egy messzi szigetre, a hegyes fülűek egy új, falakkal körülvett országot alapítottak. Ám soraikban tovább dúlt a harc, immár az energia birtoklásáért – és ha ez eléri a gyújtópontot, akkor bizony Ancaria úgy, ahogy van, eltűnhet a balfenéken. A mágikus kék matéria máris elindította a maga hadjáratát: szétterjedt erdőn-mezőn, megfertőzve minden útjába kerülő élőt és holtat, rettenetes mutánsokat hozva létre. És ahogy az lenni szokott: a világ ismét hősökért kiált...

Nem túl eredeti, de érdekes a felütés, ugyanis a t-energia, a hozzá tartozó gépezetekkel, a mindenfelé kanyargó csövekkel, és a segítségével létrehozott kibernetikus fajjal, a templomőrökkel, ad a cuccnak egyfajta steampunk érzést, ami kétségkívül remek ötlet. A játék elején hat kaszt közül választhatod ki héroszodat, ám ez a szám tulajdonképpen meg is duplázódik, hála annak, hogy egy osztályt többféle irányba is fejleszthetsz majd. Picit sajnáltam, hogy nem lehet elnevezni emberünket, és amúgy a karakteralkotás is elég egyszerű, hiszen az említett kaszt mellett azt kell megadnod még, hogy a fény vagy az árnyék hadjáratán veszel-e részt (ez szintén eléggé eltérő játékmenetet eredményez, legalábbis a főszálon), választanod kell magadnak egy istent (erről később), és nehézségi szintet.

Utóbbi szintén kicsit fura, főleg annak, aki nem ismeri az előző felvonást. Lehet indítani bronz- és ezüst fokozaton, de a különbség eléggé ingatag e kettő között. Elvileg ugye a bronz az, ami a könnyebb, ám sajnos az első játékhoz hasonlóan itt is elég sok a kiegyensúlyozatlanság (nem hiába ezzel tölt el éveket egy fejlesztésen a Blizzard), így bizony van olyan osztály, ami ezüstön is könnyű, van, ami bronzon is megszívathatja az emberfiát. Ám akinek ez sem elég,

AZ BIZTOS, HOGY EZ A PROGRAM MEGOSZTJA MAJD AZ EMBEREKET. IMÁDAT VAGY UTÁLAT LESZ OSZTÁLYRÉSZE.

beválallhatja az öngyilkos harmadik opciót is, amelyben az elhalálozás azonnali game overt jelent, azaz nincs jótékony feltámadás, mint a normál játékban.

AZ ELSŐ BENYOMÁS EGY ÉLETRE SZÓL...

Ha megalkottad ügyeletes rend- vagy épp káoszcsinálódat, egy igen látványos renderelt mozi indul el, majd a választott fajnak megfelelő, a játék motorjával hajtott, hangulatos nyitóanimáció, mely megadja az alaphangot az adott kaszt hadjáratának, az ezt követő első akció pedig máris eléggé élesen szétválasztja a fényben és az árnyékban járókat. Hasonlóan az első részhez, az egyes osztályok más-más helyről indulnak, bár ezek eléggé közel vannak egymáshoz, sőt akár a másik kaszt induló hősével is összefuthatunk, aki épp a „jelenését" várja – ez bizony piros pontot ér. Mint említettem, a két ág, a pozitív és negatív oldal kampánya különbözik, eltérő célokkal bír, ám a fő küldetési pontok között barangolva természetesen ismét ezernyi (pontosabban: félezernyi) mellékszálat gombolyíthatsz fel. Az kissé lelombozott, hogy ezek egyformák, tehát tök mindegy, hogy épp egy gonosz vagy egy jó elf vagy-e, ugyanúgy a „szerezz nekem x darab ilyen virágot", „ölj meg x darab y fajta ellenséget", „szerezd vissza az elrabolt cuccokat/embereket", és más sablonmókákkal lehet „grindelni", tápolni emberünket – picit nyögvenyelősen. És ez bizony lényeges elem, hiszen hatalmas út áll előttünk – több tucatnyi játékóra, egy hatalmas, és a kezdetektől szabadon bejárható világban.

Igen, Ancaria óriási. Egy komplett birodalmat kapunk, melyben mérsékelt égövi erdős-hegyes táj épp úgy megtalálható, mint sivatag vagy épp dzsungel. Bevallom, engem ezek a nyílt mókák mindig kicsit megijesztenek, hisz sokszor nem tudom, merre induljak, ugyanakkor persze csábítja az embert a felfedezés izgalma. Ám a fejlesztőket is kihívás elé állítja ez a metódus, és itt picit megint morognom kell. A hatalmas placcokat ugyanis néha picit unalmasnak, néha túl sterilnek éreztem, legalábbis azon a zsebkendőnyi területen, amit a rendelkezésemre álló idő alatt bejárhattam, hiszen minden kasztot, és minden fejlődési irányt ki akartam próbálni, ez pedig azzal járt, hogy a kiindulási tartományt tudtam csak bebarangolni.

ZAVARBAN A TÁPOLÓ

A német srácok egy igen összetett rendszert találtak ki hőseink fejlesztésére, és bátran állíthatom: multis csatákban nehezen lehet majd egyforma karakterekkel találkozni, anynyira eltérő figurákat keverhetünk ki ennek segítségével.

Először is van három harcművészeti iskola, mindegyikben öt móka, ezek közül 3-4 technika és 1-2 erősítés. Előbbiek a speciális támadások, mint a tűzlabda vagy egy hatalmas csapás a karddal, melyeket elsütve kell egy kis idő, míg újra használhatjuk őket, utóbbiak pedig állandó bónuszt adnak, mely lehet aura, egy segítő lény, vagy valamely képességünk turbózása – ám ha bekapcsoljuk ezeket, a technikák újratöltődése lelassul, ami ugye máris egy taktikai elem. Ráadásul a harcművészeteket nemcsak a szokásos módon lehet fejleszteni, egyre magasabb szintre emelve őket, hanem különleges bónuszokkal is. Ezekből négy van, de mind a négyhez két opció kapcsolódik, amelyek például vagy nagyobb sebzést, vagy a technikai gyorsabb töltődését teszik lehetővé, ami újabb csavart ad a fejlesztésnek. Ehhez társul, hogy a képességeknél is az elsődleges, fontos skillek mellé rengeteg másodlagost is választhatunk, így aztán tényleg lehet olyan tűzboszorkát kikeverni, amilyen másnak tutira nincs – főleg, hogy a felszerelések is „tápolhatók" az ismert módon, belekovácsolva különféle tárgyakat, technikákat. És akkor ott van még választott istenünk is, aki egy baromi erős mágiával tud besegíteni a csatába, amolyan végső mentőövként – ez utóbbit erősíti az a tény is, hogy elsütése után bő negyedóra kell alapszinten, mire regenerálódik, persze ezt is lehet turbózni, ha valakinek tetszik a dolog. Tetejébe

KASZTLEXIKON 2.

ELF

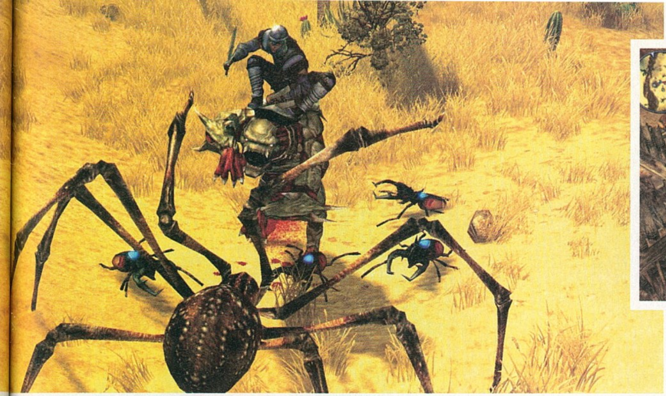
Egyszerű helyzet: ő a tiszta mágus, vagy diablós gondolkodással a „sorci" (boszorkány): tűzmágia, jégmágia, és némi támogatás villámmal s más trükkökkel. Hátasa az érdekes szélkígyó (sárkány). Értelemszerűen kissé nehezebb a terelgetése, hiszen közelharcban eléggé védtelen, bár jó tápolással és a segítő aurákkal azért túléléskép es.

INKVIZÍTOR

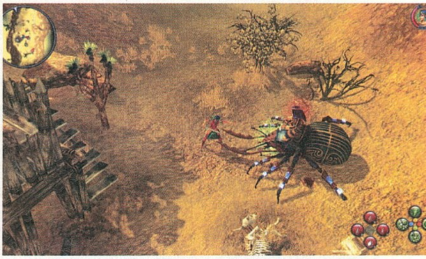
Újabb fura osztály, amolyan „dark paladin", nekromanta ízekkel, csatamágus behatásokkal. Lehet közelharcost faragni belőle, némi támadó mágiákkal megtámasztva, illetve egy igen gonosz fekete mágust, feltámasztással, lélekrablással. Utóbbi nehezebb, előbbi egyszerűbb. Hátasa egy ronda és veszélyes óriáspók. Az inkvizítor csak a negatív oldalon állhat.

TEMPLOMŐR

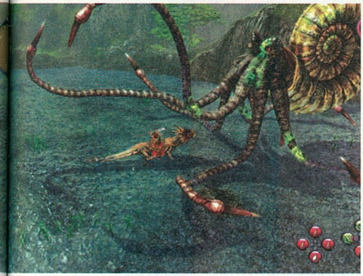
Bátran állíthatom, hogy a műfaj eddig született egyik legkülönlegesebb karaktere. Tulajdonképpen egy kiborg, tehát a játék a cikkben is emlegetett steampunk vonalát erősíti. Közvetlenül hozzáfér a t-energiához, bal karja egy multifunkciós fegyver, ami távolsági támadásra is kiváló, így harcmodorváltáshoz nem is kell gombokat nyomogatnod. Érdekes a fejlesztése is: rágyúrhatsz a közelharcra, az említett „távolésre", és a t-energia támogató/támadó felhasználására. Ezzel együtt igazán csak a multiban jó, ideális segítő karakter. Szólómódban még bronzon is nehéz vele, ezüstön komoly szívás, így csak rutinosoknak ajánlom. Közlekedési eszköze egy fantasztikus „monocikli".



Ha sivatag, akkor pók. Ha pók, akkor kis pók és nagy pók. De ilyet már láttunk a Diablo 2-ben.



Bocsánat-nocsánat, azok nem is pókok voltak, hanem szkarabeuszok. Szóval újítás, újítás a köbön!



koronát: visszatértek a kombók is, ráadásul most már egyszerűbb is a készítésük. Ezek különleges mókák, egybegyúrhatunk ugyanis több technikát, például egy dárdás driáddal lerohanunk valakit, beledöfjük nagy erővel a szerszámot, aztán porforgatagot keltünk, amelynek leple alatt eltűnünk a színről.

Ezt a táporgiát persze főleg a tapasztaltabb „hentelők" fogják élvezni, hiszen eléggé ijesztő lehet elsőre a tengernyi elágazás, lehetőség, irányvonal, bár vannak olyan karakterek, mint például a barbárnak megfelelő árnyharcos, melyeknél picivel egyszerűbb a helyzet, de például az elf esetében már bizony órákat lehet lamentálni egy-egy döntés felett. Az biztos, hogy mindez arra csábítja a játékost, hogy fusson neki újra és újra a játéknak, új kasztokkal és/vagy fejlesztési ágakkal.

MULTIKULTI, APRÓBB ZÖKKENŐKKEL

Ma már egy hack and slash-t nem lehet eladni multi nélkül, és ebben elég erőset alkotott az Ascaron. Először is lehet helyi hálón és interneten is játszani mindent, utóbbi esetben zárt és nyílt hálózatokon is, rengetegféle módon: van hadjárat öt fő részére (PvE), aztán nyílt mód, ahol korlátozás nélkül egymásnak eshetünk (PvE), és 16 fős szabad játék, ami az előbbi kettő elegye. Ráadásul, és itt jön az igazi meglepetés, van olyan egyjátékos móka, amelybe bármikor becsatlakozhat bárki, hogy együtt henteljük a szörnyeket (ez főleg akkor jó, ha egy főellenséget nem tudsz egyedül lenyomni), ami rendkívül interaktívvá teszi a dolgot, és szinte életre kelti a játékot és annak világát. Elvileg.

Elvileg? Igen, ugyanis nem sikerült kipróbálnom ezt a szekciót. A játék megjelenése után rögtön kijött egy félgigás (!) folt, aztán ennek a foltja, ám utóbbit képtelen voltam feltelepíteni, és állítólag ez tartalmazott valami hálózatos javítást. A lényeg a lényeg: a lobbiig eljutok, ott viszont egy „a szerver nem található" üzenet fogad. És nem vagyok egyedül, a hivatalos fórum tanúsága szerint a multi eléggé gázos, a srácok dolgoznak a problémán. És ha csak ez lenne a gond...

BUKOTT ANGYAL?

De nem csak ez a gond, hanem ezer más. Sajnos azt kell mondjam: benne maradt a termékben jó fél-egy év fejlesztés. Recseg-ropog az ereszték, hol a zene hallgat el, hol az egyéb hangok, a karakterek a földbe süllyednek, átesnek a falakon, a textúrák néha széthullanak. Nagyobb baj, hogy az MI is ostoba, simán le lehet úgy vadászni emberkéket, hogy a távolból kilövöldözöd őket, mozdulatlanul végigvárják halálukat. És ott vannak még az olyan „apróságok", hogy minden fegyvernél nullát mutat a támadási sebesség, vagy hogy egy csomó cucc neve egyszerűen „Tárgy". Bug itt, bug ott, ami megkeseríti az ember szája ízét. Ám nem akarom hosszan sorolni a problémákat, elvégre lehet, hogy sokban én vagyok a hunyó. Mint említettem: az én öreg vasamon épp, hogy elkocogott a játék, bár iszonyatos töltögetési időkkel, kiakadásokkal, időleges fagyásokkal büntetett érte, így pedig néha nehéz volt eldöntenem, az adott problémát ez az „alulméretezett" konfiguráció okozta, vagy sem.

A fenti okokból nem tudom a grafikát sem eléggé méltatni. Korábban láttam már a cuccot egy Dell atomerőművön, és tényleg gyönyörű, lebutítva azonban ebből nem sok minden látszik, legfeljebb a hangulat jön át, már ahol. A zene viszont jó, a szinkron zseniális, az első részben is szeretett humor mindent átjár, mint a t-energia. Sajnos a magyar felirattal kapcsolatban felemás érzéseim vannak; látszik rajta, hogy látatlanban készült, a játék ismerete nélkül, ami néha mókás, néha szomorú, olykor bosszantó eredményeket szül – de legalább van, és azért ami jó belőle, az tényleg az.

Igazán az értékeléssel vagyok gondban, mert ugye nem láthattam teljes pompájában a Bukott Angyalt. A csomag jó, sok mindent pakoltak bele a srácok, bár néha az volt az érzésem, kissé túlvállalták magukat. Bízom benne, hogy kijavítják a hibákat, megelőlegezem nekik a bizalmat, és mivel hamarosan új vas áll a házhoz, remélhetőleg azon már egy alaposan befoltozott Sacred 2 fut majd, a maga gyönyöreivel együtt. Egyelőre azonban, amit láttam, az egy icipici csalódás és egy erős közepes fölé. A játék azonban kétségtelenül jelenleg a piacon kapható legjobb választás lehet a Diablo 3-ig. Hogy utána mi lesz vele, az viszont kérdéses.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Ha nem veszed túl komolyan, amolyan műfajparódiaként jól szórakozhatsz rajta. Ám kezdőknek lehet, hogy túl bonyolult, veteránoknak lehet, hogy túl lapos, egyhangú. Ráadásul igen nehezen indul be, így kell hozzá türelem, hogy feltáruljon előtted Ancaria és a Sacred 2 minden rejtett szépsége.

KREDENC

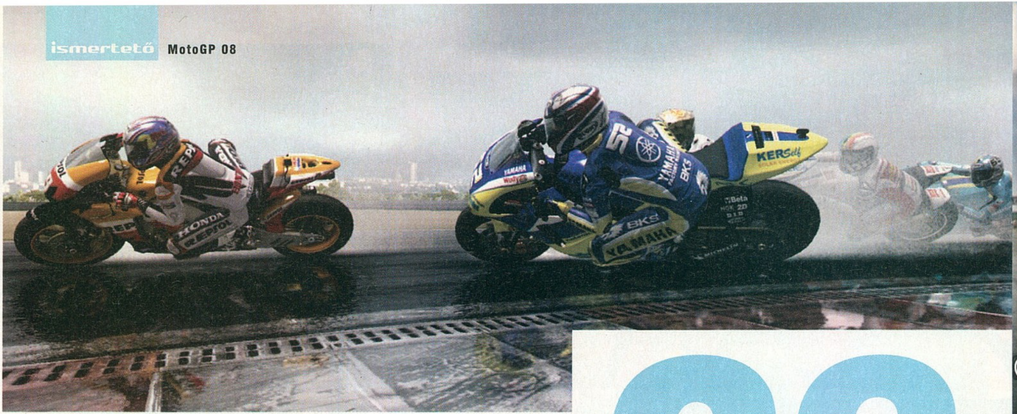
PRO:
+ Animáció, grafika, hangok
+ Gazdag fejlesztési lehetőségek
+ Tartalmas multi

KONTRA:
- Bugos a lelkem
- Buta MI
- Meglepően magas gépigény

6.9

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIII 2,4 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 20 GB
Video: 256 MB PS 2.0

WWW.PCGURU.HU/1149



Légy te is Talma | írta · TriAce

MotoGP 08

fejlesztő > Capcom kiadó > Capcom
web > www.capcom-europe.com/games/MotoGP_08

Manapság annyi Capcom játék jelenik meg PC-re, mint ahány csillag van az égen, s a vállalat egyre jobban helytáll ezen a téren – már ami az asztali gépekre kreált átiratokat illeti (szeretjük is őket ezért, de nagyon). Jelen játékukon például már egyáltalán nem érezni, hogy konzolos port.

Az idei év áprilisában érkezett a hír, miszerint az eddig a THQ, illetve a Namco Bandai által dédelgetett hivatalos MotoGP licenc a Capcomhoz került, első körben 2012-ig. Szerencsénkre, ellentétben a Sony F1-es üzeltpolitikájával, a japán kiadóóriás rögvest az összes platformra kiadja a sportág aktualizált részét, méghozzá évről évre. A 07-es felvonás PlayStation 2-es változatát már ők csinálták, de az speciel csúnyán lebőgött, így kicsit szkeptikusan ugyan, de vártam, mit tudnak produkálni idén, a tavalyi negatív visszhang után.

MINDENKI ITT VAN

A 2008-as szezon feldolgozása mellett végre az összes MotoGP osztály bekerült a játékba. Immár nem csak a 800cc-s fenevadakkal (ezt a kategóriát hívják MotoGP-nek) hajthatunk, de a 125-ös és 250 köbcentis gépek is színesítik a palettát, az összes eredeti csapattal, résztvevő pilótával, s természetesen a teljes versenynaptárral, ami tartalmazza az idei két új versenyhelyszínt, a Katarban éjszaka megrendezett, lámpák ezreivel megvilágított, rendhagyó nagydíjat, illetve a módosított indianapolisi aszfaltcsíkot. Az előzőekből következik, hogy világbajnokunk, Talmácsi Gábor is benne van a játékban csakúgy, mint a 250-eseknél a Tóth csapat, a maga magyar versenyzőjével. Ezzel a húzással máris többet nyújt, mint akármelyik PC-s elöd.

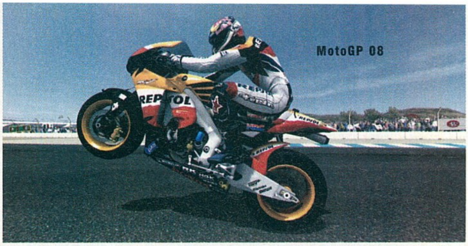
A játék alapjaiban azon az úton halad, amin a Capcom tavaly elindult, de a fejlesztők rengeteg adatot és segítséget kértek a csapatoktól, hogy a lehető legélethűbben vissza tudják adni a motorsport csúcsát jelentő szériák hangulatát. Emellett megtartották azt az opciót is, ami segítségével azok is élvezni tudják a programot, akik nem tudnak szimuláció szinten megbirkózni egy ilyen fenevad irányításával. Három vezetési modell áll tehát a rendelkezésünkre: a kezdőknek ott van az arcade, ahol bármennyire vadul rángathatjuk a motort, adhatunk gázt vagy fékezhetünk ész nélkül, a pályán maradunk. Az advanced azoknak szól, akik már kicsit jobban belejöttek ezen kétkerekűek sajátos vezetésébe, míg a simulation teljes egészében a játékos kezébe adja a vezérlést, zéró segítség nélkül kell letudnunk a köröket. Ahhoz, hogy megfelelően belőjük a nekünk megfelelő szintet, a játék egy tutoriallal indít, amiben kielemzi a hibáinkat, stílusunkat és javaslatot tesz arra, melyiket válasszuk a három közül. Én, mivel főképp autóversenyhez szoktam, rögvest az arcade besorolás büszke viselője lettem, s noha belekóstoltam a szimulációba is, nem igazán tudtam se megérteni, se a pályán tartani a gépeket, mivel soha nem volt a lábam között

Végre karrier mód is helyet kapott a programban, így virtuálisan még több magyar törhet a MotoGP élére.

ekkora erőmű. Csupán logikus következtetésekből tudom leszűrni azt, hogy mint szimulátor is tisztesen teljesít, jól oldották meg az örök problémát, hogy mit adjanak a játékosoknak – ezúttal a könnyed és a kőkemény kihívás egy lemezen érkezik, mindkét tábor igényei szerint.

A MOTOGP 08 EGYSZERRE SZOLGÁLJA KI A SZIMULÁTORFANATIKUSOKAT ÉS A SZÁGULDÁS SZERELMESEIT.

Ellenben a vezetési modellben volt egy olyan hátulütő, ami engem kissé zavart: a fékek nem fogtak olyan erősen, mint ahogy azt elvártam volna, az eredményességhez jóval hamarabb kellett meghúznom a fékkarokat, mint a valóságban. Ahogy a televízióból átjött (a rendes pályákon majd minden kanyarnál van 150, 100, és 50-es jelzőtábla, hogy mikor jön a kanyar),



A Capcom-féle MotoGP fejlődött az elődökhöz képest, de még mindig van hova bővülnie a programnak.

ott látszólag sokkal később (a táblákhoz viszonyítva) kapnak a pilóták a fékkarok felé.

ÚJÍTÁSOK KICSINY SORA

Bereppenve a főmenübe láthatjuk, hogy felül egy karrier-mód díszeleg. Ez véleményem szerint egy remek húzás, de nem csupán azt hozza magával, hogy legyártunk egy pilótát s mi magunk is becsatlakozunk a mezőnybe, hanem sok egyéb opció is rendelkezésre áll. Eleinte névtelen újoncként a 125-ösökkel indulhatunk, pár gyengébbik istálló valamelyikével. Amint ez megvan, láthatjuk, hogy ha kis mértékben is, de végre állíthatunk néhány paramétert a motorunkon, úgymint a gumik típusa, felfüggesztés erőssége, kanyarsebesség, illetve a sebváltó fokozatok mértéke. Örülhetünk, hogy bekerült, de szimulátornak ez bizony még édeskevés, így ez az újítás igen felemás. Ami viszont hasznos, hogy a bajnokságban történő előrejutás és pontgyűjtés mellett lehetőséget kapunk arra, hogy tuningoljuk a gépünket, illetve, megfelelő egység megléte után erősebb csapatokhoz is átnyergelhetünk. Minden tuninghoz egy adott számú pontmennyiség kell, hogy aztán egy nyílást „aktiváljunk". Négy területen gyúrhatunk rá a motorunkra, úgy mint végsebesség, gyorsulás, fékerő és tapadás. A karriermód nagyjából ennyit takar, magunkból faraghatunk világsztárt. Ami még új lehet (PS2-n már volt), az a kihívások módozat (challenges). Itt különböző feltételekhez kötve, általában fix időlimit alatt kell teljesítenünk egy kört úgy, hogy a fékeink rosszak. De akad még játéktermi életérzést adó, checkpointokon átrepesztésre extra időt adó száguldás, valamint egy sajátos, tartsd magad a felrajzolt ideális íven típusú kihívás, ami kicsit bugyuta, mert eleve azon érdemes menni. Teljesítésükért különféle jutalmakat kapunk – a példa kedvéért: speciális bukósisakfestést emberünknek a karriermódban.

A MOTOGP

A Gyorsasági Motoros Világbajnokságot 1949 óta rendezik meg minden évben, felügyeleti szerve az FIM. A legtöbbször a 125, 250 és az 500 köbcentis motoroknak írtak ki bajnokságot, de volt idő, amikor a 350, 50 és 80 köbcentis gépek is részt vehettek rajta. A sorozatban lévő legerősebb motorok 2002 és 2007 között futhattak, akkor 999 köbcentis gépek jelentették a bajnokság legerősebb kategóriáját. A MotoGP legsikeresebb pilótája Giacomo Agostini volt, 15 világbajnoki címmel és 122 futamgyőzelemmel a tarsolyában.

AMI ELVÁRHATÓ

A további kínálat nagyjából standardnak számít, ha sportjátékról van szó. Részt vehetünk a világbajnokságban bármelyik kedvencünk bőrébe bújva, döntögethetjük a rekordokat a Time Trial-ben, valamint ha rendelkezünk Gamespy (ingyenes) ID-vel, akkor az interneten is versenyezhetünk embertársaink ellen. Ha emlékeim nem csalnak, a PC-s MotoGP 07-ben nem volt időjárás-változás, itt már ez is van, esős, ködös és persze verőfényes idő is. Töréss viszont abszolúte nincs, semelyik fokozaton, ami eléggé rombolja a szimuláció illúzióját. Grafikailag maguk a motorok szépek, a pilóták mozgásai is folyamatosak, jól animáltak, sőt, a pályán lévő objektumok is jól néznek ki, de csak azok, amelyek az adott helyszín sajátos arculatát adják. A fák, a homok, a fű mind a fapados kategóriába tartoznak, ráadásul a legtöbb helyszínen a pályák sem hűek eredeti arculatukhoz, arról nem is beszélve, hogy a közönség csupán egy állókép, még csak nem is egy kétfázisú scriptelt valami, csak egy állókép. Összhatásilag szép látvány benyomását kelti, de részleteiben nem említhető egy lapon még a Pro Streettel sem.

Pálcát ennek ellenére nem török a program felett. Vetélytárs híján nincs jobb, és a tavalyhoz képest sokat fejlődött a játék, mind tartalmilag, mind vizualitásában, bár több pontban még így sem éri el a THQ színvonalát. Ettől eltekintve, ha a világot nem is váltja meg, amiatt, hogy mind a kezdők, mind a profik számára megfelelő szintű kihívást tartalmazza, minden motorrajongónak bátran ajánljuk.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Szebb, kicsivel több lett, mint a 2007-es forduló, remekül el lehet vele lenni, de ha komolyan gondolják a szimuláció részt, akkor pár dologra még illene rágyúrni a fejlesztőknek. Gondolok itt akár a motorok beállítási lehetőségének a mélységére vagy például a törésekre. Sebaj, jövőre újra megpróbálhatják.

TRIACE

PRO:
- + Karrier mód
- + Tuningolási lehetőségek
- + Az összes géposztály

KONTRA:
- - A pályák nem anynyira szépek és nem pontosak
- - A közönség egy vicc
- - Kevés beállítás

7.9

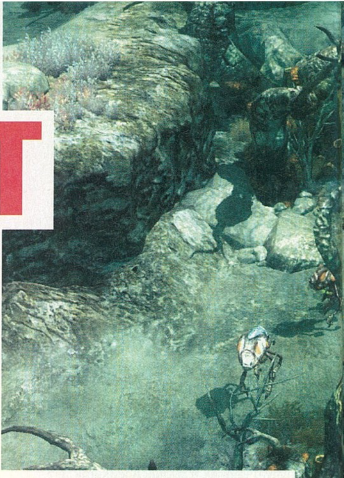
GÉPIGÉNY:
Processzor: 2.0 GHz CPU
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 5 GB HDD
Video: 256 MB VGA, PS 3.0

www.pcguru.hu/1264

Langyos RTS írta · Tika

WORLDSHIFT

fejlesztő > Black Sea Studios kiadó > Black Inc., Akella
web > www.worldshift-game.com



Legjobb, ha elfelejtitek a termelést és a hatalmas egységcsomagokat. Ez itt nem lesz...

A Fekete-tenger nevét viselő bulgáriai stúdiót épp idén nyáron vásárolta meg a Crytek, ami pedig az ügylet pikantériáját illeti, nos Cevat Yerli a tranzakció előtt nemegyszer hangoztatta, hogy a PC-s piaccal úgy en bloc tele van a hócipője, és legszívesebben csak konzol exkluzívokat gyártana. Erre megvásárolnak egy echte PC-s stúdiót!? Mindenesetre a Knights of Honor egykori alkotói, még a Crytek Black Sea éra beköszönte előtt egy izgalmas, multira kihegyezett, cyber-fantasy RTS-t dobtak a piacra...

A 21. század hajnalán az emberiség megkezdte a Naprendszer kolonizálását, és sikeresen belebotlott a Plútó orbitján közeledő masszív, sötét objektumba. A végül Zéró Szilánk névre keresztelt csúnyaság halálos auráját nem sokáig vizslathatták, ugyanis egy laza kanyarral a Földbe vágódott a tárgy. Az ismert civilizációnak ezennel vége. Évezredek teltek el, a Zéró Szilánk darabjai szétszóródtak és továbbra is terjesztik a halálos ragályt, illetve fokozatosan átalakítják a bolygó felszínét. Az emberiség két részre szakadt, a megavárosokba tömörült túlélők vitték tovább a technológiai fejlődésre épülő kultúrát, a felszínen maradt, fertőzésnek kitett népek, pedig törzsi alapú szerveződésekbe tömörültek. A gondot csak tetézte, hogy a világűrből megérkezett a harmadik fél – a Cult –, amelyet úgy tűnik kifejezetten a Szilánk természete vonzott ide. A három frakció pedig, ahogy lenni szokott, szívesen és rendszeresen gyűri egymást. Hajrá!

Van tehát 3 homlokegyenest eltérő kultúránk: a Humans a cyber vonal – a testpáncél, automata fegyverek, energiapajzsok hazája –, a fantasy szál egyértelműen a Tribes-é – varázslók, gyógyítók, szörnyek világa –, míg a Cult leginkább a Starcraft legendás zergjeire hajaz. Ha az egyjátékos szál 18 küldetését kellene jellemeznem, azt mondanám, hogy annyit lopakodtam egy kifejezetten nem a lopakodásra kitalált játékban, hogy az már fájt. Általában kisebb seregek élén, a parancsnokok különleges képességeit kihasználva kell legyalulni a pályát, de tisztességes adagban kapunk olyan missziókat is, ahol Ganthu főpap és Lord Commander cimborája, megtámogatva egy női healer karival végigsettenkedi a pályát. Az irányítás rém egyszerű – se formációk, se viselkedési modulok, semmi sallang –, nagyjából egy kupacban mozgatjuk a bandát, a harci kontaktoknál meg az alsó sarokban a teljes kompánia gyógyító, morálnövelő, spéci csapást kiváltó eszköztárából elsütögetjük az adott helyzetben éppen kívánatosakat.

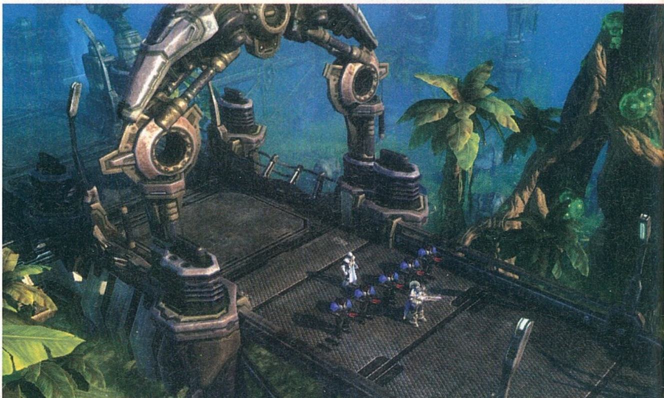
Aztán átmegyünk multis vizekre, itt megint változik a világ. Megjelenik a gazdasági vonal, már ha egy matéria és egy épület kombinációja belefér e fellengzős fogalomba. Az egyetlen erőforrás ugyanis széles e vidéken a kristályok formájában felelhető xenolite, amelyre jólfésült parancsnokunk nyom egy biztató áldást, és máris lesz egy "bányánk". Ha elegendő anyag felhalmozódott, felfejleszthetjük a fajra jellemző – irányító központ, templom, portál – főépületté, amit aztán barakként használunk tovább, lévén minden felfejlesztett lelőhely gyártja a faj összes egységét. A főépületen megejthető két upgrade lehetőség közül az egyik mindig egy védelmi fejlesztés, megelőzendő, hogy kis létszámú seregünket még tovább forgácsoljuk, a másik pedig valami extra huncutság, például a Tribes esetén karbantartó személyzet, vagy a humánoknál a mozgásérzékelő szkennerek telepítése a környéken. A nyersanyag egyébként kettős céllal funkcionál, egyfelől ebből pótoljuk a harcosainkat, másrészt matéria, hogy mindhárom főparancsnok lehívhassa a három-három fajspecifikus égi áldást. A humánék légicsapást, hazai proton ágyúk tüzét, vagy kommandós-egységet kérhetnek, a Cult azonnali teleportálást, esetleg a zerg mintára rajokban támadó ivadékaiból idézhet meg egy adagot, míg a Tribes a mindent látó égi szemmel nézhet a felfedezetlen területekre, és a természet rosszabbik arcát mutathatja meg egy hurrikán segítségével.

HANGULATOS, DE TÚLONTÚL EGYSZERŰ RTS, AMI BIZONY ELVÉRZIK A NAGYOKHOZ KÉPEST.

"HATALMAS FÁK KÖZÖTT, GOMBAHÁZAKBAN LAKUNK..."

A pályák természetét illetően ne legyenek illúzióink, a földi környezet rendesen megrogyott pár ezer év, no meg a Szilánk behatása alatt. Volna zöld erdőnk, de akkora gombákkal, mint az Eiffel-torony, aztán vannak bizalomgerjesztő sivatagjaink, és olyan kénköves poklot mintázó kanyonok, ahol a hídszerű átjárókra záporozik bőven a láva. Ami a kivitelezést illeti, a bolgárok rendesen odapakoltak, szép, zoomolható táj, repülő madarakkal, durvábbnál durvább vadakkal, némely pályán az egész környezetet besugárzó kísérteties villámokkal. Egyszerűen szép,

Az - ismét - lerombolt föld igen érdekes helyszíneket ad a csatáinkhoz, de sajnos a vizuális hangulat nem menti meg a játékot.



MULTIPLAYER MÓKÁK

Ami a multiplayert illeti, Szófiában sikeresen megalkották az utóbbi idők legérdekesebb rendszerét, lévén a fajod külseje igen, de hitpontjai, páncélzata nem valószínű, hogy megegyezik bármelyik más játékoséval (állítólag 1000-nél is több item van). Ami a játékmódokat illeti, lényegében van a deathmatch, aztán lehet csapatban zúzni (max. 3 vs. 3), illetve azon kooperatív szálak, ahol tényleg muszáj megbízható, jól összeszokott társakkal nyomulni, mert ugyancsak durva ezeken az élővilág. A co-opba helyezett boss-fightoknál pedig az amúgy sem csirke főmuftit a háttérből gyógyító és tápoló kisegítő-személyzet miatt eleve lehetetlen összefogás nélkül még csak megkarcolni is.

Érdekes teremtményekben nem lesz hiány, de nem lett volna baj, ha a kreativitásból marad a single kampányra is.

és még az egységek is megfelelően kivitelezettek. Felfénylő energiapajzsok, balzsamos zöld sugárzás a portálok környékén, szikrázó mágia, csupán egyetlen apró baki van. A harc állóháború lett, ráuszítjuk a megfelelő kő-papír-olló elven működő hadakat a másikra, de sem nem elég kegyetlen, sem nem elég intenzív a csata.

KEVESEN, DE ELEGEN...

Az egységlimit a Worldshiftben meglehetősen alacsony, egy átlagos deathmatch pályán például 30 pontnyi populáció építhető, ebből a magasabb kasztú, extra mágiás lények darabja akár 4-6 egyégnyit is levon. A parancsnok személye – Lord Commander, főpap, mester – ezért is kiemelten fontos, egyrészt négy tisztet nevezhet ki maga mellé a officiers kasztból (véletlenül pont 4 ilyen van fajonként), másrészt ő birtokolja fajának legerősebb képességeit. A főpap ily módon fagyasztani tud vagy villámokat szór, a Cult mestere pedig elszívhatja a szembenálló életerejét, hogy aztán övéivel megossza, esetleg pusztító novát dobhat a nagyobb csoportokra. Mint említettem négy tiszti kaszt van, és ugyanennyi alapegység, ami fajonként összesen nyolc – közelharcra, gyógyításra vagy távolsági fegyverekre belőtt – választható egységet jelent. Talán a nyolc nem igazán tűnik soknak, de néha a kevesebb több, ebben a rendszerben például nehéz elképzelni komplexebb seregeket...

BUILD YOUR OWN RACE!

Szingli vonalon minden letudott küldetés után úgynevezett itemeket kapunk, ugyanezeket a deathmatch pályákon az artifactokból szedhetjük össze, illetve a kapott battle pontokból vásárolhatjuk meg, miközben a legértékesebb darabok a kooperatív pályák boss-szörnyeinek legyőzése után kerülnek hozzánk. Ezek a relikviák aktuális népünk (párhuzamosan fejleszthető mindhárom faj) építőkövei, amelyeket egy képességrácsba helyezve az egyes lényeink alaptulajdonságait (sebzés, páncél, stb.) erősítik, passzív (gyógyító, stb.) képességeit javítják. A másik oldalon egy specializálódási fa van, mely általában véve az össznépi mutatók eltolásában segít. A specializálódás útján a xenoshardok (lényegesen ritkábban előforduló spéci matéria) vezetnek, és fontos megjegyezni, hogy a képességrácson a talonba tett itemek cserélgethetők a már fent lévőkkel, illetve a skilleknél is nullázható a bevitt ténykedésünk, szóval elég képlékeny az egész, és értelemszerűen minden játékmódba cipeljük tovább az addig felállított kombinációt.

AZ ÍTÉLET

A Worldshift nehéz fába vágta a fejszéjét, kvázi a Warcraft és Warhammer összeházasításával próbálkoztak, ugye a három választható faj, a kiemelt hősök és a leegyszerűsített gazdaság vonalán, csak épp a szingli szálon a történetmesélés gyenge, a multi vonalon a fakocka szintű irányítás csapja agyon a taktikai vonalat. Sem a látványában nem elég intenzív, sem a stratégia – egy pakkban összeeresztős sítlus – nem szavatol hosszú távú izgalmakat. Ami mindenesetre kipróbálásra érdemessé teszi, az a co-op, a kifejezetten jó zenei alap, és a begyűjthető relikviákra épülő legózás fajunk alaptulajdonságaival.

PC GURU

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	04

Tipikusan az első látásra szerelem, vagy soha többé nem játszós alkotás. Hiányzik egy nagy lélegzetű egyjátékos kampány, ami kitaposná a multi előtt az utat. Az univerzum érdekes, a látvány rendben van, de sem hangulatában, sem stratégiai mivoltában nem hoz az átlagosnál jobb dolgokat.

TIKA

PRO:
- + Jó grafika
- + Zenei aláfestés
- + Kooperatív szálon a főellenfelek

KONTRA:
- - A taktika kimerül a speckók benyomogatásában
- - Az egyjátékos részben nincs hangulat

WWW.PCGURU.HU/SIS

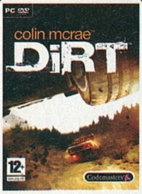
6.4

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 3 GB
Video: GeF5800 v. Ati X700

top 5 Classic

Aki folyamatosan követi a PC Guru Online eseményeit, annak bizonyosan nem lesz újdonság, hogy elindult a webshop az oldalon. Ennek apropóján indítottuk új rovatunkat, amelyben régebbi, de jó játékokat ajánlunk a figyelmetekbe (kedvező áron!), olyan címeket, amelyeket akár már a PGO Webshop-ból is megrendelhettek.

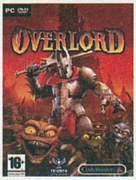
1 COLIN McRAE: DIRT



Értékelés: 90%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/357

A tavalyi év legjobb autós játéka jókorát zuhant, persze csak ami az árát illeti, hiszen jelenleg kevesebb, mint négyezer forintért szerezhetik be a szimulátorrajongók. Na jó, nem csak a szimuláció-fanatikusok vethetik rá magukat, hiszen az arcade-mód a legelvetemültebb Need For Speed rajongókat is képes lekötni. S ez nem csak a játékélményre vonatkozik, mert ha ehhez hozzátesszük még azt is, hogy egy év elteltével még mindig ütős a grafika, még mindig nagyon jó a törésmodell, akkor azt kell mondanunk, hogy ennél jobb vételt nemigen találunk most a piacon. Ha tehát sebességre vágyunk és nem félünk attól, hogy sárosak leszünk, akkor uccu neki, a Dirt mindenképpen nektek való csemege.

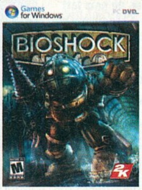
2 OVERLORD



Értékelés: 85%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/595

Gonosznak lenni jó – tartja magát a mondás, főleg a játékiparban, és az a helyzet, hogy egyet is tudunk érteni ezzel, főleg ha arra gondolunk, hogy milyen jó volt gonoszkodni az Overlord című programban. Ha esetleg nem próbáltad volna ki a tavalyi év egyik legmókásabb játékát, akkor most itt a nagyszerű alkalom, hiszen igen baráti áron helyezheted a kosaradba ezt a programot. Ha ez megtörtént, akkor nincs más dolgod, mint fogni a királylányt és fele királyságot, na meg legyakni a nyálas kis hercegeket – mindezt a saját kis szörnyeid segítségével. Szóval jó móka, és érdemes tudni, hogy kétféle irányba is el lehet vinni a játékot, lehetsz nagyon gonosz, vagy csak kicsikét. Rajtad múlik, a környezet körülötted azonban ehhez képest fog változni. Szóval hidd el nekünk, érdemes kipróbálnod...

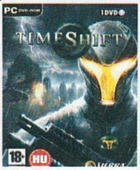
3 BIOSHOCK



Értékelés: 96%
Ára: 5990 Ft
Link: www.pcguru.hu/253

Van olyan, aki nem ismeri ezt a játékot? Van olyan, akinek nincsen meg? Igen? Akkor kapd fel a cipődet, barátom, és irány a legközelebbi játékbolt, hiszen most mindössze hatezer forintért szerezheted be ezt az alig egy éves játékot. FPS-ről beszélünk, méghozzá az egyik legjobbról, ami az elmúlt években készült. Persze, itt is csak lövöldözni kell, na de ne felejtsük el, hogy Rapture városában, amihez foghatót eddig még nem igen öntöttek bitekbe. Szuper fegyverek, szuper képességek, tápolás és kétfajta befejezés, ami csak a te döntéseden múlik. Vegytiszta szórakozás, méghozzá a lehető legdermesztőbb fajtából. Tipikusan olyan program ez, ami nem hiányozhat egyetlen gyűjteményből sem!

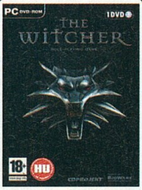
4 TIMESHIFT



Értékelés: 86%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/613

Imádtad az időzsarut? Láttad a filmet és a sorozatot is? Emellé még szereted a lövöldözős mókákat is? Igen? Akkor kérlek, a Timeshift a te játékod. Hogy miért? Mert ebben a programban – ami ugye egy FPS –, egyszerre lesz alkalmad különböző fegyverekkel igazságot osztani, és bizony még az időutazás is osztályrészed lesz. De nem csak a távoli jövőbe vagy a múltba röppenhetsz el (sőt, ezt valójában meg sem teheted), de képes leszel befolyásolni a pillanatot, visszapörgetheted a másodperceket és ezzel újraírhatod az elrontott cselekedeteidet. S hogy mindenzt mennyiért? Potom négyezer forint az egész, szóval azt hiszem tovább már nem kell győzködjelek...

5 THE WITCHER



Értékelés: 93%
Ára: 4500 Ft
Link: www.pcguru.hu/1184

Nem tévedés, a Witcher is benne van a Top5 ajánlatunkban, egyrészt azért, mert már kevesebb mint ötezer magyar forintért hozzá lehet jutni. De ez még csak hagyján, hiszen ha ellapoztok a negyvennyolcadik oldalra, akkor látni fogjátok, hogy megérkezett a nagyszerű szerepjátékhoz a kiegészítő csomag, amit ingyen lehet letölteni a játékhoz. Persze meg lehet majd venni a javított kiadást dobozos verzióban is, de ha esetleg szűkös a pénztárca kapacitása, akkor mindenképpen ez a hónap legjobb kettő az egyben ajánlata. S hogy mit kell tudni a Witcherről? Simán csak annyit, hogy a tavalyi év egyik legjobb szerepjátéka, kellemes harcrendszerrel, nagyszerű történettel, karizmatikus főhőssel és jó sok kalanddal. S ha ez még nem lenne elég, akkor megsúgjuk, hogy az egész teljesen magyarul lehet a tiétek, és itt most nem csak feliratról beszélünk, hanem szinkronról is. Szóval, ha ezzel nem győztünk meg...

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

ŐSZI AJÁNLATUNKBÓL!

FIFA 09 – 11 990,-
Sacred 2 – 9 990,-
Red Alert 3 (okt.31)* – 11 990,-
WoW: Lich King (nov.13)* – 9 990,-

Warhammer Online – 11 990,-
BiA: Hell's Highway* – 6 990,-
SPORE – 11 990,-
Crysis Warhead – 6 990,-
Far Cry 2* (okt-nov.) – 6 990,-

Flatout 3 – 5 990,-
Euro Truck Simulator – 4 990,-
Stalker Clear Sky – 7 990,-
Dead Space (okt.31)* – 11 990,-
Lego Batman – 9 990,-
Pro Evo Soccer 2009* – 9 990,-

The Witcher – 4 990,-
Race 07* – 3 990,-
Assassin's Creed – 4 990,-
Silent Hunter 4 – 2 990,-
HL2: Orange Box – 6 990,-
HL 2 Episode 1+2 – 3 990,-

!Gears of W.+UT3+Fear G.7 990
AC: Nyaraló Gyilkosok HU.2 990
Age of Conan /online 11 990
Age of Conan Collector's.15 990
Age of Conan card 60 nap.7 990
Age of Empires 1+2 Gold...2 990
Age of.3 csomag (angol)..10 990
Age of Mythology Gold 2 990
Anno 1701 HU 4 990
Anno 1701: Sárkány átka ..3 990
Arany Horda HU 4 990
Army Racer HU.....................890
Assassin's Creed 4 990
Baldur's Gate Saga.............2 990
Barkács Balázs 4 féle, /db .1 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2+Spec. Forces.3 990
Battlefield 2142 ....3 990
Beijing 2008 (Peking 2008)7 990
Beowulf HU.........................2 990
Bionic C. Rearmed HU* 3 990
Blacksite: Area 51 HU........3 990
Blazing Angels:Squadron...2 990
Blitzkrieg Anthology 1 990
Blitzkrieg 2 Anthology 2 990
Boiling Point HU.....................990
Brothers in Arms: Road......2 990
Earned in Blood. 2 990
Hell's Highway HU (okt.)*.6 990
Bus Driver HU.....................1 990
Caesar 4 HU 1 990
Call of Duty (GotY)..............1 990
Call of Duty:United Offens. 1 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 2*.....................2 990
Call of Duty 4*......................9 990
Call of D World at War (nov)* Jön
Call of Juarez......................1 990
Cars (Verdák).......................2 990
Céh 2 (Guild 2) HU 2 990
Chrome SpecForce.............1 990
Chronicles of Narnia 890
Civilization 3 Complete 1 990
Civilization 4.........................2 990
Civ 4: Warlords 1 990
Civ 4: Beyond the Sword ...2 990
Civ 4 Colonization (okt.)* ......Jön
Code of Honor 2 HU 2 990
Codename Panzers Ph.1......990
Codename Panzers Ph.2......990
Colin McRae Rally 2005 H.1 990
Colin McRae DiRT, HU 3 990
Command & Conquer pakk7 490
Tiberium Wars HU............3 990
T. Wars: Kane's Wrath H..7 490
Red Alert 3 (okt.31) HU* 11 990
Red Alert 3 Premier Ed.*12 990
Company of Heroes GotY..6 990
Company: Opposing F. 6 990
Conflict Denied Ops* 3 990
Cossacks 2 Gold.................2 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crashday HU 1 990
Crysis HU 11 990
Crysis Warhead HU 6 990
Dark Messiah of M & M 2 990
Dead Space HU (okt. 31)*11 990
Deus Ex 2: Invisible War....1 990
Devil May Cry 4 HU (okt.)*.7 990
Diablo 2+Lord of Destruct..3 990
Disciples 2 Gold.................1 990
Disney klasszikusok, /db.......890
Divatsuli HU 5 990
Doom 3 ....3 990
Driver Parallel Lines...........2 990
Empire Earth 2 Gold HU 1 990
Empire Earth 3 HU.............3 990
Enemy Territory: Quake W.5 990
Euro Truck Simulator HU ...4 990
Europa Universalis 3 HU ...3 990
Fable HU.............................1 990
Fall: Last Days of Gaia HU ...990
Fallout 3 (december)* ....Jön
Far Cry....................................990
Far Cry 2 (nov.)* 6 990
FEAR Gold HU 3 990
FEAR Perseus Mandate 3 990
FIFA 07 HU 3 990
FIFA 09 HU 11 990
FIFA Manager 07 ....3 990
FIFA Man. 09 (okt.vége)...11 990
Fim Speedway 3 ....1 990
Flatout 2..............................1 990
Flatout Ultimate Carnage...5 990
Flight Simulator 2004 ....4 990
Flight Simulator X Gold 11 990
FS kiegészítők, /-től 4 790
Frontlines: Fuel of War.......5 990
Gears of War HU 4 990
Ghost Recon Adv. W. 2......2 990
Godfather (Keresztapa) 3 990
Gothic 3 HU 2 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City.....................2 790
GTA San Andreas 3 990
GTA 4 (november 21)* 11 990

GT Legends HU.................1 990
GTR (FIA GT R.) HU..........1 990
GTR 2 ....2 990
GTR Evolution HU*............3 990
Guild Wars Complete.........9 990
Alap+Factions+Nightfall+Eye of
Gun 2 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 990
Harc Középföldéért 2. ......3 990
Haegemonia Gold HU...........890
Half-Life 2 ....3 990
HL 2 Episode Two (+ One).3 990
HL 2 Portal.........................3 990
HL 2 Team Fortress 2 ....3 990
HL 2 Orange Box 6 990
HL2, Ep.1, 2, Portal, TF2
Halo 3 990
Hard Truck Apocalyptic W..1 990
Hard Truck A. Rise of Clan 2 990
Harry Potter 1-4, /db 3 990
HP 5 Főnix rendje HU 3 990
Hellász Sorsa HU 3 990
Heroes of Might and Magic:
Heroes 3 alap+két kieg....1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HU 4 990
H. 5 Végzet Pörölye HU...4 990
H. 5 alap+Végzet P. HU ...6 990
H.5 Kelet törzsei HU 6 990
Hitman 4: Blood Money 1 990
Hitman 2+3+4 pakk* 3 990
Hospital Tycoon HU 1 990
Icewind Dale Saga.............1 990
IGI 2: Covert Strike HU 1 990
Imperium Galactica 2 HU......990
Imperium Romanum HU 3 990
Iron Man.............................8 990
Jack Keane HU...................2 990
Jade Empire Spec. Ed. HU1 990

J. Bond: Quantum..(okt.31)* .Jön
Jericho (Clive Barker's) H..7 990
Just Cause..........................1 990
Kane & Lynch......................3 990
Karib tenger kalózai 3 ....2 990
Knights of the Temple 2 .....1 990
L'ecsó (Ratatouille) 2 990
Left 4 Dead (november)*..11 990
Legenda: Isten keze HU 5 990
Lego Batman 9 990
Lego Indiana Jones 9 990
Lego klasszikusok, /db..........890
Lineage 2 (Gracia) /online .4 990
Littlest Pet Shop (nov)* 11 990
Loki 2 990
Lord ot the Rings Online ..11 990
LotRO Mines of Moria(nov.)*.Jön
Lost HU 3 990
Lost Planet Extreme Cond.7 990
Madagascar 1 990
Marine Sharpshooter 4 ......2 990
Mass Effect HU..................7 990
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of H. Airborne HU....3 990
Medieval Lords HU 1 990
Medieval 2 + Kingdoms 6 990
Mercenaries 2 ....11 990
Mortyr 3 HU 2 990
Movies 3 990
MySims HU (nov)* 11 990
Narnia krónikái: Caspian h.6 990
NBA 08..............................7 490
NCSoft 60 nap Gamecard .7 990
NFS Carbon HU.................3 990
NFS ProStreet HU 7 490
NFS Undercover(nov.21)* 11 990
Neverwinter Nights 1 pakk.2 990
NHL 09 (október 31.)........11 990

Nikita: Mystery of Hidden T1 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Onimusha 3 ....2 990
Operation Flashpoint Gold.1 990
Overlord HU.......................3 990
Overspeed HU 1 990
Painkiller 1 990
Painkiller 2 Overdose.........2 990
Panzer Elite Action.............1 990
Paraworld HU 1 990
Penumbra: Black Plague ...3 990
Pokoli Szomszédok HU 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Pokoli Szomszédok 3 HU ..4 990
Pokoli Szomszédok 4 HU ..4 990
Port Royale 2 HU...............1 990
Prey 2 990
Pro Evo. Soccer 2009* 9 990
Quake 4 ....3 990
Race 2 990
Race 07 HU*......................3 990
Race 07: GTR Evolution*...3 990
RaceDriver Grid 7 990
Rail Simulator* 3 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six Vegas............2 990
Rainbow Six Vegas 2.........7 990
Rayman Raving Rabbids H2 990
Red Orchestra: Ostfront... .1 990
Resident Evil 4 ....2 990
Rise & Fall: Civiliz. at War..1 990
Rise of N.Rise of Legends.1 990
Rogue Trooper....................1 990
Rollercoaster Tycoon 3 G. .1 990
Runaway HU.........................890
Runaway 2 HU...................1 990
Rush for Berlin HU 990
Sacred Gold.......................1 990
Sacred 2 HU 9 990

Sam & Max Első évad HU .4 990
SBK 2008 Superbike HU ...4 990
Settlers 6 HU 4 990
Shadowgrounds Survivor...2 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin ..2 990
Shrek 3 ....3 990
Silent Hunter 4 HU.............2 990
Sim City Társadalmak HU* 3 990
Sims 1 pakkok, /db 3 990
Sims 2+Éjszakák+Bulis.. ...9 990
Sims 2 Kiegészítők, /db 7 490
Sims 2 Cuccok, /db 2 990
MySims 2 HU (okt.31)* 11 990
Soldier of Fortune 2 Gold...1 990
Soldiers: Heroes of WW II .1 990
Space Siege 9 990
Spellforce Platinum............1 990
Spellforce Universe............5 990
Spider-man (Pókember) 1 990
Spider-man 3 ....3 990
Splinter Cell Double Agent.2 990
Spore HU 11 990
Stalin Subway 2 990
STALKER...........................6 990
STALKER Clear Sky HU 7 990
Collector's Edition HU....12 990
Star Wars Battlefront 2.......5 990
Empire at War 3 990
Emp.: Forces of Corrupt. .9 990
Republic Commando 4 990
SW klasszikusok, /db.......3 490
Starcraft + Brood War 1 990
Starship Troopers 1 990
Stranglehold HU 3 990
Stronghold Legends...........4 990
Suffering+Ties that Bind 3 990
Supreme Commander 6 990
SWAT 4 Gold HU 1 990

S.W.I.N.E. - HU......................990
Született feleségek 1 990
Tabula Rasa /online 6 990
Terrorist Takedown 2 HU ...2 990
Test Drive Unlimited...........3 990
Timeshift HU 3 990
TOCA Race Driver 3 HU 1 990
Tomb Raider Legend 1 990
Tomb Raider Anniversary...1 990
Tony Hawk's American W ..1 990
Tortuga 2 A két kincs HU....2 990
Trackmania United HU.......1 990
Trackmania UnitedForever 4 990
Train Simulator...................2 990
Transformers......................3 990
True Crime: New York City.1 990
Turning Point HU*..............3 990
Turok..................................5 990
UAZ Racing 4x4.................2 990
Universe at War 4 990
Unreal Tournament 3 HU ...4 990
Wall-E 6 990
Warcraft 3+Frozen Throne.3 990
Warhammer Online 11 990
Warhammer O. Gamecard.6 990
WH40K Dawn of War GotY1 990
Dawn of War Soulstorm...7 990
Witcher HU 4 990
World in Conflict HU 3 990
World of Warcraft /online ...2 990
Burning Crusade..............2 990
BattleChest (WoW+BC)...6 990
Lich King (nov.13.)*..........9 990
60 napos Gamecard 6 990
Worms 2 HU 890
Worms 4: Mayhem HU 1 990
Xpand Rally 1 990
Xpand Rally Xtreme...........4 990
Zoo Tycoon 2 HU...............2 990

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

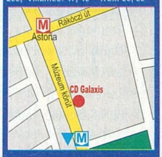
CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E, 239, Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss játék-információval, listával

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSÓ

Internetes rendelésnél:
-10% kedvezmény!

Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Áraink forintban értendők és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.10.22.-11.18., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

FUTOTTAK MÉG...

Hónapról hónapra felbukkannak a játékvilág porondján olyan programok, amelyeket ha feltelepítünk, igencsak elkerekedik a szemünk: vagy a tartalom, vagy a megvalósítás, esetleg a borzalmas összkép vagy a játszhatatlanság okán. Eddig nem nagyon mutattuk be nektek ezeket a torzszülötteket, igyekeztünk a jobb játékokra koncentrálni, ám ezentúl mindig jelentkezünk majd a „Futottak még..." összeállítással, amely az adott hónap „legfurcsább" játékait fogja tartalmazni... írta · Miguel

PRISON TYCOON 4: SUPERMAX

1.8

fejlesztő > ValuSoft kiadó > ValuSoft

Hihetetlen, hogy egy annyira hálás témát, mint a börtönök világa, csak rosszul feldolgozva kaphatunk meg, rengeteg buggal. Példának okáért itt van a börtönmenedzser-sorozat negyedik része (na, aki Darthson kívül játszott az első hárommal, az jelentkezzen, épp földönkívülieket gyűjtünk kísérletekhez), ami pontosan ugyanolyan rossz, mint az első, csak talán még több benne a hiba. A bentlakók már három dimenziósak, milyen kár, hogy a játék maga felülnézetes, és a rabokat amúgy sem tudjuk megkülönböztetni a smasszerektől, ami persze nem fontos, mert mire ezer kattintás és menü átbogarászása után végre kiadjuk a parancsot az őröknek, hogy vessenek véget az ebédlőben kitört harcnak, már rég kipurcant valamelyik. Az eddigi részek is ocsmányak, irányíthatatlanok és unalmasak voltak (meg bugosak is), de legalább építhettünk hatalmas börtönkomplexumokat. Nos, ez itt most megszűnik, mert a választható helyszínek csak méretükben különböznek: van kicsi, kisebb és egy aprócska. Vehetnénk ezt a készítők önkritikájának is – nem hitték, hogy bárki is képes lenne ezzel az izével órákat eltölteni. Azt írtam már, hogy én ilyen hibás programot még életemben nem láttam?

BEAUTY FACTORY

fejlesztő > City Interactive kiadó > City Interactive

Nos, szögezzük le, hogy ez a játék szerintem nem azért rossz, mert nem vagyok (mi több, soha nem is voltam) serdülő kislány. Ez a játék azért rossz, mert nemes egyszerűséggel hiányzik belőle minden olyan elem, ami miatt élvezhető lenne bárkinek is. Nyilván a célcsoport inkább azokból tevődik össze, akik valaha elgondolkoztak azon, milyen színárnyalat köré is építenének körömlakk-szettet, de akkor is, ez csak egy sima tycoon, mindenkinek tetszenie kellene, hiszen a legtöbb ember azon sem gondolkodik el, hogy milyen szuper dolog lenne létrehozni egy nyersanyag-szállítmányozó vállalatot. Az biztos, hogy a játék nem nehéz – főleg kattintani kell, meg egy-két számot növelni vagy csökkenteni az Amiga legszebb időszakát idéző felületen, aztán várni, hogy a megfelelő pillanatban fényesre polírozott tűsarkúnkkal tapossunk a versenytársak szemébe (egyéb három dimenziós lágyrész híján, ugye). Egy órán át kattintgattam mindenféle menükben, aztán hirtelen nyertem – a fenébe, ez még arra sem jó, hogy az asszonyt hosszú ideig a gépre bízzuk.

2.7

THE GAME OF LIFE: SPONGEBOB SQUAREPANTS ED.

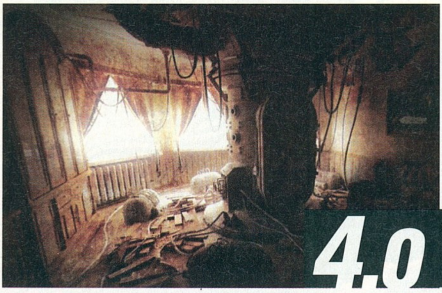
fejlesztő > ValuSoft
kiadó > ValuSoft

3.2

Spongyabob jó, az Élet játéka szintúgy – tapsoljuk meg hát a fejlesztőket, mert ennek ellenére sem sikerült elfogadható játékot kreálniuk. Azoknak, akik nem tudják, mi fán terem az Élet játéka című társas: amerikai Gazdálkodj okosan, ahol hitelt veszel fel, munkát vállalsz, biztosítást kötsz, és úgy általában minden olyat megteszel, amit egy átlagember egy átlag élet alatt összehoz. Ezek nagy része persze nem igazán illik egy 3-5 éveseknek készült játékba, így a bonyolultabb tevékenységek közül csak a lakásvásárlás marad meg, gyereket sem lehet vállalni, csak háziállatot – persze egyes kultúrákban ez amúgy sem jelent nagy különbséget. Tulajdonképpen nem is a bugyuta játékmenet vagy a bántó grafika nullázza le a terméket, hanem a tény, hogy pont ugyanez kapható társasjáték formájában is. Ne gondoljuk, hogy van netes multi: az igaz, hogy négy játékos játszhat egyszerre, de csak és kizárólag helycserés alapon. Ha már egy helyre ültetek négy gyereket, akkor miért tenném tönkre egyúttal a számítógépet is?

OUTCRY

fejlesztő > The Adventure Company
kiadó > Phantomery



4.0

A tipikus „majdnem sikerült" játék. Menjünk gyorsan végig azon, mikre is kellett volna talán egy kicsit jobban odafigyelni. Az első, hogy a grafika szép, stílusos, élvezhető... Mondjuk öt percig. Utána rájövünk, hogy a régi filmekre hajazó barnás színvilág és a fehér paca képében időnként bevillanó filmhibák inkább csak a grafikus motor hiányosságait hívatottak elfedni. Persze egy kalandjáték esetében fontosabbak a fejtörők, és számukat tekintve egy szavunk sem lehet, csak épp a játékból kifelejtették a helyes megoldások visszaigazolását. Nincs az, hogy „aha, jó helyre tettem a drótot, mert hallom, hogy valahol kinyílt egy ajtó", sőt, egy zöld lámpa nem sok, annyi sem fog kigyulladni a játék alatt – így nem marad más, mint kipróbálni valamit, elcaplatni oda, ahol a hatást reméljük, aztán vagy továbbmenni, vagy vissza egy újabb próba erejéig. Az Outcry nem eredendően rossz, sőt, itt-ott még akár jónak is mondható, azonban a kis tervezési hibák végül összeadódnak, és a végeredmény egy olyan program, amin még lehetett volna kotlani.

Shattered Suns

fejlesztő > Clear Crown Studios
kiadó > Clear Crown Studios

2.8

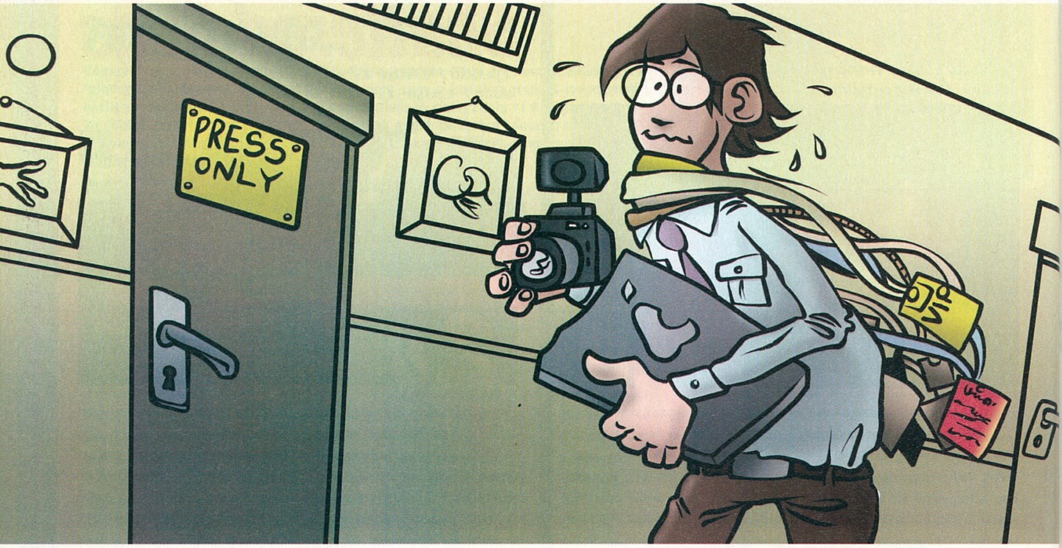
Egy újabb űrstratégia, ami nem sikerült. Csapjunk is a csillagos csalamádé közepébe: a főszereplőt Max kapitánynak hívják – a bukta első jele. A történet szerint ő régebben hadihajókat parancsnokolt, és lehet találgatni, hogy miért teszi ismét – igen, az emberiséget megtámadták a csúnya élienek. Tipikus egy ember a világ ellen felállás, vegyük ezt a bukás második jelének. A gigazakó végső biztosítéka viszont az a mennyiségű szöveg, amit történetmesélés címén tolnak az arcunkba. Nincs nekem bajom a betűkkel, olvasok, ha muszáj, de hogy percekig bámuljam a hangyaf...ülnyi zöld betűket fekete alapon, hát már bocsásson meg a világ. Aztán bogarak is repkednek – hiába állítom meg a játékot, a küldetésre kapott idő pereg tovább; hiába vesztek el egy a küldetés szempontjából fontos űrhajót, a misszió nem ér véget... Igazság szerint a játék annyira sokoldalúan rossz, hogy egyszerűen nem mondhatom azt, hogy „annak ellenére, hogy itt-ott sántít, még megéri, mert". Nincs benne semmi, ami ne lenne a végletekig csúnya, zavaros vagy ostoba.

FORD RACING: OFF ROAD

2.2

fejlesztő > Razorworks kiadó > Xplosive

Nehéz eldönteni, hogy a Razorworks újabb Fordos játéka rosszabb-e, mint bármelyik másik kiadó autós játéka, vagy csak pont ugyanannyira pocsék, de szedjük sorba, mi is vele a baj. Egy szóban összefoglalom azoknak, akik sietnek: egysíkú. Hiába van majdnem húsz különböző autó, ha egyszer kezelés, teljesítmény és sebességérzet tekintetében tökéletesen ugyanolyan az összes. Hangok terén is kimaradt a ziccer: szinte mindegyik járgány ugyanúgy szól (ráadásul ez az egy hang is elfut a léc alatt), de nem csak attól független a zörej, hogy milyen kocsiban ülünk, még az sem számít, hogy milyen felületen. Murva, beton, sár, szikla – mindegy, ugyanaz a felejtős brummogás. A grafika sem mondható mérföldkőnek az autós játékok történelmében: az, ami egész elfogadhatóan festett PS2-őn, a PC nagyobb felbontásain már legfeljebb csúnyácska. A törésmodell is leginkább a vicc kategóriája: ha egy bizonyos szint fölé (alá) megyünk, akkor elkezd füstölni az autó. Na, ezt a jelzést a játék dobozán is alkalmazhatták volna: gomolygó füst, tálkáros játék.



Világot látni márpedig jó írta · Stöki

A JÁTÉKMAGAZIN-ÍRÓK KELLEMES KÖTELESSÉGÉRŐL

Amikor ezeket a sorokat írom, éppen a Tokyo Game Show zajlik, és ezzel a rendezvénnyel befejeződik a játékshowszezon, ami az utóbbi néhány hónapban bőven adott témát a lapnak. Most ad a Gondolatébresztő rovatnak is, ugyanis a stúdiólátogatásokról, E3-akról és hasonló nyalánkságokról lesz szó, illetve arról, hogy azért nem fenékig tejfel egy ilyen rendezvény.

Amikor Bate-től határozott szerkesztői instrukciókat kértem a „Dude, mégis mi a rákot írjak egy témáról, amit ezerszer megírtunk már?" kérdés formájában, képregénymániás barátunk csak ennyit mondott: „Hát írd meg, hogy milyen egy ilyen izé, te voltál már egy csomón." *(Na, naaa, ennél azért jóval konkrétabb dolgokat mondtam! - Bate)* És valóban, írtunk már az E3 jövőjéről meg mindenféle stúdiólátogatásokon bemutatott játékokról, de abba még nem avattuk be igazán olvasóinkat, hogy nekünk, újságíróknak hogyan zajlik egy ilyen általában zártkörű esemény. Most ezt igyekszem bepótolni, átmenetileg sztorizgatásra cserélve a rovattól megszokott elemző stílt.

KÉSZÜLÉS A SHOW-RA

Jobbára háromféle rendezvényre hívják a játéklapokat: nagyobb játékkiállításra, mint az E3 vagy a lipcsei Games Convention, egyetlen cég több játékot bemutató eseményére, mint amilyen a Ubisoft által rendezett Ubidays vagy a Midway féle Gamers Day, vagy egyetlen fejlesztőstúdió meglátogatására (ilyen volt az év eleji Red Alertes túránk vagy éppen Grath tokiói útja tavasszal). Persze léteznek még ezeken kívül más játékos hepajok – például szakmai konferenciák vagy a World Cyber Games-hez hasonló játékversenyek, de mivel jellemzően csak az előző három típusú rendezvényen mutatnak be készülő játékokat, számunkra (de főleg az olvasók számára) azok az igazán érdekesek.

Persze a dolog nem úgy zajlik, hogy kiáltunk egyet – hahó, megyünk! – és elindulunk. A szervezés több héttel a rendezvény előtt kezdődik, különösen, ha egy E3-ról vagy akár a Tokyo Game Showról van szó. Nemcsak azért, mert repülőjegyet meg szállást kell foglalni, hanem azért is, mert ekkor kell lebeszélni és levelezni, hogy az újságírók milyen exkluzív, zárt ajtók mögötti bemutatókra juthatnak be és kivel készíthetnek interjúkat (szóval nem úgy zajlik a dolog, hogy oda vándorol az ember, ahová kedve tartja, itt bizony kőkemény menetrend van). Ilyenkor sokat segít, ha jó a lap kapcsolata a hazai kiadói képviseletekkel és forgalmazókkal, ők néha tudnak intézkedni ott is, ahol a szerkesztők már áthatolhatatlannak tűnő falakba ütköznek.

És persze utazás előtt ki kell próbálni és el kell csomagolni – mindenképpen a tolvajbiztos kézipoggyászba! – a megfelelő újságírói kellékeket. Elég kínos tud lenni, ha interjú közben derül ki, hogy lemerült a diktafon vagy nincs tartalékkazetta a kamerához (merevlemezes cuccok előnyben!). Én személy szerint még

A ZSURNALISZTÁK ÉLETE NEM CSAK JÁTÉK ÉS MESE, DE AZÉRT BEVALLHATJUK, HOGY NAGYON PANASZKODNI SINCS OKUNK...

annyit fűznék hozzá ehhez, hogy nagyon vigyázni kell azzal is, hogy ne legyünk benne éppen egy kínos szituációban, amikor derék kollégáink ellenőrzik a felszerelés működőképességét, ellenkező esetben előfordulhat, hogy bónusz trackként végezzük a PC Guru dvd-mellékletén, és az olvasók is megcsodálhatják, amint kedvenc rovatuk vezetője kiszakadt gatyáját varrja egy szállodai szobában... (De igazából mondhatnám ezt rövidebben is: NAGYON-NAGYON válogassuk meg, kivel megyünk szakmai útra.)

AMIKOR MUNKA A SZÓRAKOZÁS

Ha minden előkészület megvolt, jöhet az utazás, majd maga a show. Egy E3 (mármint a régi jó E3) vagy Games Convention szintű rendezvény irdatlan nagy, ezért általában érdekesen hanyatló görbét ír le az újságíró lelkesedése. Amikor belép a bejáraton, homlokon csapja a látvány és a zaj, elragadja a forgatag, és gyermeki mosollyal az arcán, szépen apránként jegyzetelni, rögzíteni kezdi a látottakat, bármilyen jelentéktelen játékról is van szó. Aztán később már csak a nagy neveknél ragad le, a nap végén pedig, amikorra hét-nyolc órája néz kivetítőket és monitorokat, már csak legyint a Starcraft 2-re is. Emiatt is hasznos, ha a nap nagy részét elviszik a korábban előre lebeszélt interjúk – kicsit egyenletesebben oszlik el a tennivaló, és előzetesen lehet szelektálni, mi az, ami tényleg érdekes. Igaz, az interjúk néha egy időben vannak a showprogramokkal; mi például Sasával, Hancuval és Grath-tel egy interjú miatt maradtunk le a 2004-es E3-on a Pókember (és szinte az összes népszerű Marvel szuperhős) alkotójáról, Stan Lee-ről, és azért nem láttuk élőben Tera Patricket (a művésznő a felnőttfilmipar egyik sztárja), mert éppen akkor volt a Black & White 2-bemutatónk. Szóval bármilyen jól hangzik is egy nagy játékrendezvény, az újságírónak az bizony kőkemény (és eléggé fárasztó) meló, alig marad ideje pólókat és ajándéktárgyakat cápázni (szaknyelven „lootolni") és gyönyörködni a booth babe-ekben, vagyis a sok csinos hostesslányban.

Egy Ubidays kategóriájú rendezvényen már egészen más a helyzet, hiszen ott sokkal kevesebb a játék, elég idő jut mindenre, és sokkal nyugisabban lehet készíteni akár spontán interjúkat is. Nem csoda, hogy a nagyobb cégek előszeretettel rendeznek saját show-kat: az újságírók figyelme ezeken csak a cég játékaira irányul, nincs olyan, hogy a zsurnalisztának rohannia kell át egy másik pavilonba, mert a konkurencia éppen bemutatja az aktuális nagy dobásait. Ebből a szempontból persze a stúdiólátogatás a legnyerőbb: ezeken legfeljebb két-három játékot mutatnak be, viszont jobban fel is kell készülni ezekre a – néha egészen bensőséges hangulatú – eseményekre. Mert amikor az ember egy Peter Molyneux-vel ül egy asztalnál, és a mester éppen a Fable PC-s verzióját mutatja be, ciki lenne, ha kiderülne, hogy az újságíró nem is ismeri a konzolos eredetit. Szóval egy stúdiólátogatás előtt a bemutatott játékokból jól fel kell készülni és – édes teher – érdemes játszani is az előzményekkel, hiszen tapasztalatok birtokában sokkal könnyebb használható, információgazdag interjút készíteni az alkotókkal.

SZAKDOLGOZAT NAPOK ALATT

Bár a rendezvényeken is dolgozunk eleget, az igazán nagy meló akkor kezdődik, amikor hazaérkezünk. A Games Convention vagy egy EA-stúdiólátogatás szervezői ugyanis nincsenek tekintettel a PC Guru lapzártájára, és bizony előfordul, hogy három-négy nap alatt kell megtölteni tartalommal az esemény riportjára elkülönített, nem ritkán húsz-harminc oldalt. Vagyis olykor kevesebb mint egy hét alatt kell feldolgozni a jegyzeteket, a felvett interjúkat, ezeket emberi formában megfogalmazni és legépelni, képeket bogarászni hozzájuk a sajtóanyagból és a saját fotókból, korrektúrázni, betördelni, megint korrektúrázni, levilágítani, aztán elküldeni a nyomdába. Szóval egy-egy kiruccanást nehézsúlyú éjszakázások követhetnek, mert a külföldi rendezvényekre általában csak egy-kettő ember megy, viszont nem ritkán egy szakdolgozatnyi mennyiséget kell legépelni a lapleadásig.

Aztán amikor vége a nagy hajtásnak, és az ember kialussza magát, és csak arra jut végül, hogy a sok melóval együtt is megérte elutazni a sok szép emlékért – kis tervezéssel ugyanis a munka mellett tudunk időt szakítani a szórakozásra is. Mert ha már Los Angelesben volt, elment megnézni a Grand Canyont is, ha már az EA meghívta Vancouverbe, ráhúzott a bemutatóra egy napot és látta a világ egyik legnagyszerűbb városát, a Lionhead-stúdiólátogatáson pedig készíttetett egy közös fotót Peter Molyneux-vel. És végül, de nem utolsósorban játszott a legújabb, legszebb, még készülő játékokkal.

OFFICIAL SPONSOR

V I L L Á M G Y O R S

Villámgyors sebesség és díjnyertes teljesítmény: a Ducati a versenypályán, SanDisk® memória a fényképezőgépében. SanDisk Extreme® III: Az akár 30 Mb/mp (200x) szekvenciális olvasási/írási sebességgel a villámgyors mozdulat is elkapható, zökkenőmentes felvételkészítést biztosítva. A működés közben bizonyított megbízhatóság garantálja, hogy a kép mindig biztonságban van.

SanDisk Extreme III. A világ vezető fotósai is ezt használják. A világ vezető memóriakártyagyártójától.

SanDisk Extreme III

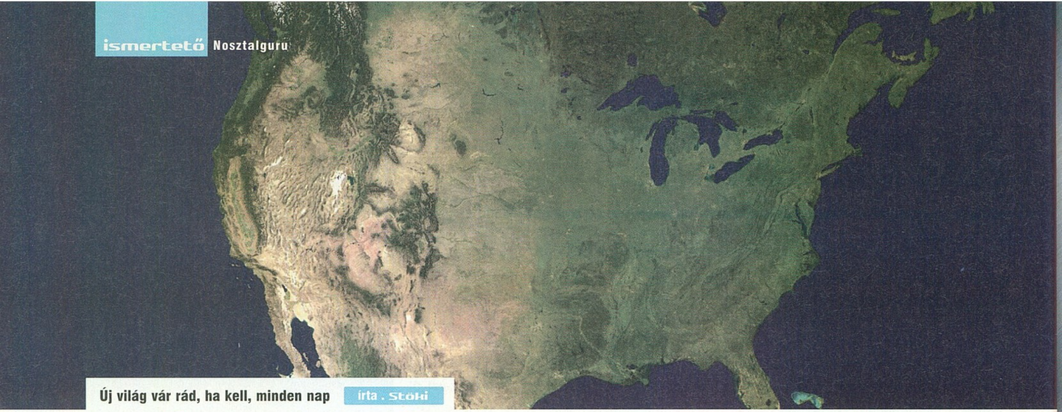
Magyarországon forgalmazza a hama

WWW.SANDISK.HU

SanDisk®

A SanDisk, a SanDisk logó, a SanDisk Extreme és a CompactFlash a SanDisk Corporation USA-ban és más országokban bejegyzett védjegyei. Az ESP Technology logó a SanDisk Corporation védjegye. Az SD és az SD logó védjegy. A Memory Stick PRO Duo és a MagicGate a Sony Corporation védjegyei. Az itt megemlített egyéb márkanevek kizárólag termékazonosítási célokat szolgálnak, és esetleg az adott védjegytulajdonos(ok) védjegye(i)nek minosülnek. © 2007 SanDisk Corporation. Minden jog fenntartva.

* A SanDisk saját tesztelése alapján: A SanDisk Extreme III CompactFlash és SD kártyák szekvenciális olvasási/írási sebessége 20 MB/mp (133x), a SanDisk Extreme III Memory Stick PRO Duo kártyák szekvenciális olvasási/írási sebessége 18 MB/mp (120x). 1 megabájt (MB) = 1 millió bájt; 1 gigabájt (GB) = 1 milliárd bájt.
A gazdaeszköztol függoen a teljesítmény gyengébb is lehet.



Új világ vár rád, ha kell, minden nap | írta . Stöki

MÁR 14 ÉVE KOLONIZÁLUNK

Ritkán sikerül ilyen hamar eldönteni, hogy mi kerüljön a nosztalgiarovatunkba. Az új Colonization játék megjelenését követően egy perc vita nem volt köztem és Bate között a tartalmat illetően, eldöntöttük: minden idők egyik legjobb körökre osztott stratégiáját, az 1994-es Colonizationt vesszük elő.

A Colonizationnek az 1991-ben megjelent Civilization, Sid Meier zseniális, világhódító játéka követte ki az utat, ezért sokan azt hiszik, hogy a hasonló hangzású Colonization is Meier műve (már csak azért is, mert a játék dobozán a címbe odarakták a „Sid Meier's" előtagot). Pedig ennek a játéknak a fejlesztésében Brian Reynolds is oroszlánrészt vállalt. Reynolds, aki később többek között a Rise of Nation készítőjeként vált ismertté, sokáig állandó tettestársa volt Meiernek, és ez a gyümölcsöző együttműködés a Colonization idején kezdődött.

Nem változott olyan sokat, ugyanolyan zseniális az új, mint amilyen régen volt.

GYARMATRA FEL!

A játék 1994-ben jelent meg PC-re, egy évvel később pedig Amigára (hiába, a Commodore-nak akkoriban már igencsak hanyatlott a csillaga). Annyiban volt összetettebb és jobb a Civilizationnél, hogy a diplomáciai-kereskedelmi rész erősebb volt benne (többek között ezt köszönhettük Reynoldsnak), és a játék eseményei is jobban követték a történelmet. A sztori ugyanis 1492-ben indult, amikor Kolumbuszként felfedezzük Amerikát (bár itt máris csalt kicsit a játék, mert négy nemzetet is választhatott a játékos). Ezután a gyarmatosítást elsősorban békés területfoglalással kellett elkezdeni, egyezkedni a helyi bennszülöttekkel, javakat cserélni velük, majd új településeket létrehozni. Amikor már eléggé megerősödtünk, a nekünk nem tetsző indiánokkal harcolni kezdhettünk, a túl erős agresszorokkal békét köthettünk, fejleszthettük egységeinket és növelhettük a hatalmunkat, ügyesen egyensúlyozva a különböző érdekek között. Végül amikor már országnyi méretű virágzó gyarmatot teremtettünk az Újvilágban, kikiálthattuk a függetlenséget és megütközhettünk az óhazából érkező csapatokkal, akiknek nyilván nem tetszett, hogy kiskirályt játszunk az óceán túlpartján. A Föld térképe mellett véletlengenerált pályán is játszhattunk, ezért a Colonization hosszú hónapokra képes volt lekötni a játékosokat.

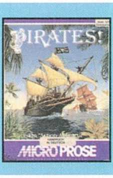
INGYEN COLONIZATION LINUXOSOKNAK

A rajzfilmekre emlékeztető, bájos grafika mellett sokat hozzátett a játék hangulatához, hogy Pocahontastól Benjamin Franklinen át Francis Drake-ig minden neves történelmi személyiség megfordult a játékban, akinek köze volt Amerika születéséhez, de az igazán nagy dobás a kiegyensúlyozott játékmenet volt. Jellemző ennek nagyszerűségére, hogy a remake-ben nem is nagyon nyúltak hozzá a program ezen részéhez, szinte csak a multiplayer opciót és az AI-t csiszolgatták még profibb szintre. A rajongói fanatizmusra pedig a FreeCol a jó példa, ami a Civilization FreeCiv-éhez hasonlóan egy nyílt forráskódú klónja a játéknak. A Colonization név tehát az eredeti játék megjelenése után tizennégy évvel is virul és jobb formában van, mint valaha (lásd teljes tesztünket az ötvenhatodik oldalon). Ha valami, ez a program megérdemli: nemcsak a körökre osztott stratégiák egyik csúcsa, de a játéktörténelemnek is megkerülhetetlen mérföldköve.

A LEGJOBB SID MEIER ALKOTÁSOK

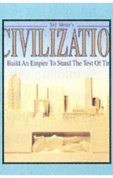
PIRATES!

Az 1987-ben megjelent ágyúzós-kardozós klasszikus azóta már több ráncfelvarrást (1993) és újrafeldolgozást (2004) is megért, hiszen a kalóz életérzés minden kor gyermekét (és gyermekded felnőttjét) képes rabul ejteni. A játék népszerűségére jellemző, hogy még a rendkívül ismert Amstrad CPC-re is portolták.



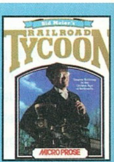
CIVILIZATION

Meier mester ötletei közül is a legnagyobb először 1991-ben jelent meg, azonnali és zajos sikert aratva. Addig ritkán látott stratégiai mélységekbe vezető játékmenet, a hihetetlen újrajátszási ráta, mi több, maga a tény, hogy a program abbahagyhatatlan – na ezek így együtt biztosították, hogy játék ma már a történelem része.



RAILROAD TYCOON

A ma már ingyenesen letölthető RT lenyűgöző ötvözete a gazdasági szimulációknak és a birodalomépítős stratégiáknak. Sőt, ha nagyon közelről nézzük, tulajdonképpen ez volt az első komolyabb terepasztal-játék is, hiszen a váltókkal, szemaforokkal és pályaudvarokkal egész helyre kis vasútvonalakat építhettünk a világ minden táján.



Az Ön autója
BEST CARS 2009

auto motor und sport
autó MAGAZIN

Szavazzon 2009 legjobb autóira és nyerjen!

Fődíj:
Nissan Qashqai+2

Játékszabályzat és részletek az októberi és a novemberi autóMAGAZIN-ban!

Játékmentőöv

írta · Tika
mentoov@pcguru.hu

CONFLICT VIETNAM

Helló!
Az e havi teljes játék telepítésével lenne gondom. Amikor bejön a setup, és rákattintok a Nextre, kiírja, hogy nincs elég hely. A D: meghajtón van elég hely, de gondolom a játék alapból a C:-t nézi, viszont ott aztán nincs elég hely, ott a Windows garázdálkodik. Ilyenkor mi a teendő? Semmit nem tudok átállítani, rögtön kilép a setupból.
Köszi a segítséget.
Riccso

Ehh, úgy látszik az installeren azóta se javítottak, szóval ez ilyen, nincs mit tenni. 2GB-nál egy kicsit több hely kell neki, és sehova máshová, csak a rendszerpartícióra telepedik. Ha nincs kedved újrahúzni a rendszert és újra felosztani a HDD-d, akkor egy partíció managerrel (pl. Partition Magic) is át tudod méretezni a rendszerpartíciót.

DRIVER PARALLEL LINES

Sziasztok!
Azért írok Nektek, mert megakadtam a Driver Paralell Lines játékban. 50 csillagot már összeszedtem, eljutottam a második munkához, ahol 5 hordót kell lelőni, ezt sikeresen teljesítettem. Utána jön a kocsi, itt akadtam el, nem tudom, mit kell csinálni. Már nagyon idegesít, hogy nem jutok tovább. Türelmetlenül várom válaszukat, előre is köszönöm.
BION2

A lőgyakorlaton az autót jobb egérgombbal célozd be (Lock-on mód), majd menj körbe, és minden oldalát sorozd meg – három lövést kell egy-egy oldalra bevinni, csipogás jelzi, ha sikerült. A feladat második részénél a középső egérgombot tessék benyomni (free mód), ez kvázi a pontos célzás, és lődd ki az autó kerekeit. A záró etapban üldözés közben kell szétlőnöd egy kocsit. Jobb egérgombbal fogd be és folyamatosan lődd.

EUROPA UNIVERSALIS 3

Csá!
Egy gonddal fordulok hozzátok. Az Europa Universalis 3-ban szeretnék Bizánccal lenni, de nem találtam módot, hogy mehessek vele. Tudnátok egy honlapot ajánlani? Ja, és hogy lehet megszerezni a Napoleon's Ambitiont vagy az In nomine-t?
Hűséges olvasótok: Hobbit.
UI: Imádom az újságotokat.

Bizánc csak az In Nomine kiegészítő után elérhető. A poén, hogy az In Nomine meg nem telepíthető a Napoleon's Ambition (ez ugye az első kiegészítő volt) nélkül. A két kiegészítőt pedig csak a www.gamersgate.com oldalon lehet megvásárolni, húsz-húsz euróért, letöltéses formában. De megfontolandó, hogy nem éri-e meg jobban, megvárni az Europa Universalis III Complete nevű kiadás európai debütjét (ez mindkét kiegészítőt tartalmazza, plusz az alapjátékot, természetesen). Ezen esemény, ha minden igaz, október 17-én lesz esedékes.

RESIDENT EVIL 4

Hello Guru!
Lenne egy kis problémám a Resident Evil 4-ben. Még a játék elején vagyok, ahol 3 zombi egy sziklát görget le a hegyről, nekem meg futnom kell előle, de nem nagyon értem, melyik gombokkal. Billentyűzeten játszok, és nem tudom, melyik mit jelent, főleg amikor egyszerre többet kell megnyomni. Valami olyat ír, hogy nyomjam meg a 3-ast (bármelyik is legyen az), aztán meg valami kombinációt akar, hogy ki tudjak térni a szikla elől, de nem tudom melyikek azok a billentyűzeten.
Légyszi, ha tudtok, segítsetek, sürgős lenne.
Előre is köszi. Ricsi

Default beállítások mellett az 1-es a bal Ctrl, a 3-as az Enter, az 5-ös a baloldali Shift, és a 6-os a jobb Shift.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Hello PC Guru Team!
Lenne egy óriási nagy problémám, nem tudom betölteni a save game-eket a Mercenaries 2-ben. Ki van írva, hogy save game corrupt, és nem lehet rámenni a load saved game gombra! Ha tudnátok segíteni, azt nagyon megköszönném!
Előre is kösz.
Raikkonen

A Windows telepítésekor megadott felhasználónevedben valószínűleg ékezetes betű vagy valamilyen extra karakter van (mondjuk ha két pontot tettél az A-ra meg az O-ra a nickedben), tehát jobb egérgomb a Dokumentumokon (ha nem az Asztalon van, az Intézőben is csinálhatod), Tulajdonságok menüpont, aztán itt a Cél mezőben látsz egy olyat, hogy C:\Documents and Settings\Felhasználóneved\Dokumentumok. Itt a Felhasználóneved helyére írj be egy ékezetek és sallangok nélküli nevet, s kész...

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Hi!
Problémám lenne a Tomb Raider Anniversaryval. Kérlek, magyarázzátok el, mint egy óvodásnak, mert nem értem pontosan a ti honlapotokon található végigjátszást! Görögországban vagyok, a templom első felében. Feljutok a képhez, és elkezdem lőni a pontokat. Mindegyiket jól megsorozom, aztán mit kell csinálni? Vagy előbb kell valami mást csinálni? Nem tudom.
Köszönöm, hogy válaszoltok!
Zsolt

Nem kell mindegyiket megsorozni! A csillagos képtől (point de passage) jobbra lesz egy zárt ajtó, rajta ugyanaz a figura, csak ott épp tompán ugyan, de ki van emelve néhány pont (talán kettő?). Ezeket jól jegyezd meg. Aztán menj vissza a központi ábrához, állj rá a kép előtti kapcsolóra, majd hátrálj le róla, majd ezen a képen lődd meg az előbb memorizált – értsd: a zárt ajtón látott – pontoknak megfelelő csillagokat. De csak ezeket!

S.T.A.L.K.E.R.

Sziasztok!
Nagyon elakadtam a Shadow of Chernobylban. Egész egyszerűen nem tudok továbbmenni, mert nincs meg a két kulcs. Az egyiket ugyebár a csapos adja, amikor felveszem a dokumentumos küldetést, csakhogy semmilyen kulcsot nem kapok tőle. A másikhoz a Borov nevű fickót kell likvidálni, hát nála se találtam töltényeken kívül semmit, és nálam sincs kulcs. És a játék jelzi, hogy mehetek tovább, találjam meg a laboratórium ajtaját, amit meg is találok, csak

ugye zárva van, és itt megáll a tudomány. Többször visszamentem a csaposhoz is, többször újrakezdtem, de mindig ugyanaz. Remélem nincs rá hatással, ha egy-két küldetés közbe meghiúsul?
Segítségeteket előre is köszi!
Ata

Ha jól emlékszem, a kulcs digitális volt, és nem jelenik meg a tárgylistádon. Borov átvizsgálásakor csak a PDA-d fog változni, kipipálja az aktív questet (hogy megszerezted a kulcsot), és jönnie kell a Get Out of the Bandit Camp, majd a Find the Entrance to the Lab küldetésnek. Ha ezek megjelentek, akkor bizony a kulcsok nálad vannak, már pedig megjelentek. A tinyurl.com/3hh46m oldalon található tapaszt tedd fel, reményeim szerint ez segíthet. Még annyit, hogy egy jó régi bejegyzést találtam az egyik fórumon hasonló problémáról, nagyjából arról szólt, hogy a Get Out of the Bandit Camp quest a témaindítónál állandóan kimaradt (ehhez lehet, hogy hagyni kell néhány túlélőt – csak egy tipp), és mikor úgy sikerült egyszer végigvinnie, hogy megjelent, akkor az ajtó kinyílt.

CREATURE CONFLICT

Sziasztok!
Bocsi a zavarásért. Egy olyan gondom lenne, hogy felraktam a Creature Conflictot a gépemre (elég jó masina), de nem indítja el. Folyton azt írja ki, hogy „direct3d device init error". Tudnátok nekem segíteni, mi lehet a gond, hogy oldjam meg ezt a problémát? Amúgy nincs nagy tapasztalatom ebben, tán látszik is a kérdésből, de azért tök hülye nem vagyok a gépekhez...

Előre is köszi!
Mielőbbi válaszotokban bízva
üdv, Krisztián

Szerintem alaplapra integrált videókártyád van és ez okozza a problémát. A játék valószínűleg nem támogatja. Ha tévednék, akkor ellenőrizni kellene, hogy az alaplapi chipset-driver, illetve a VGA-d drivere rendben van-e.

GENESIS RISING, MAELSTROM

Hello PC Guru!
Segítségre lenne szükségem a címben szereplő két játékkal kapcsolatban!
Genesis Rising The Universal Crusade: elakadtam a Cerebrals-nál, tudjátok három egyforma hajó, adnak valami feladatot a végtelenségig, és ha nem oldom meg, megtámadnak. Nem tudom kilőni őket, mert újraélednek, már próbálkoztam a roncsok elpusztításával, de úgy is visszaeszi őket a fene. Szóval valami tuti megoldás kellene ellenük.
A másik probléma a Maelstrom, itt nem az a baj, hogy nem tudom megoldani, hanem valami bugos dolog lehet. Az idegen faj nem tudom hányadik pályáján két földi bázis van ellenem, mindent el kell árasztani vízzel, es kiirtani őket. Aztán találkozni kell egy másik idegennel a pálya túloldalán. Ez mind meg is történt számtalanszor, a gép kipipálta, hogy ügyes vagyok, csak éppen nem lett vége a pályának. Már párszor megpróbáltam, frissítést telepítettem, patcheltem, de nem megy. Elnézést, hogy nem tudom pontosan hányadik pálya, de régen játszottam vele.
Jetro

Genesis Rising: A küldetés elején a választási lehetőség azért fontos, mert ha jelenleg gyenge vagy, a „kék" döntéssel elodázhatod a harcot, amíg fel nem fejleszted a flottádat. Egyébként jól látod, lehetetlen teljesíteni a küldetéseiket (végtelen ciklus), a végeredmény mindig a harc. A hajóik tényleg újraélednek, ezért mind a három hajót addig lődd, amíg elég alacsony nem lesz a HP-jük. Viszont ne végezd ki őket, egy idő után kooperációt ajánlanak majd, és elárulják a koordinátákat.

Maelstrom: Ez a Heart of Darkness pálya, és valóban bug, ami ráadásul nincs is javítva. Olvastam olyan véleményeket, miszerint ha bármelyik egység harcol még az utolsó „Objective is completed" felirat közben, akkor az AI úgymond nem kapcsol le. A megoldás, nyomj ESC-et játék közben, írd be hogy „iwinagain" (cheat kód, adott pálya megnyerése, máshol is használható), aztán újra ESC.

JADE EMPIRE

Hello Guru!
Pár napja olvastam, hogy valaki kereste a Jade Empire-ben a két karmot, ami a Tiger Shen képeken látható. Kicsit másképp, de meg lehet szerezni. Nem fegyver ugyanis, hanem a Leaping Tiger stílus. Használatakor automatikusan kinő hősünk kezén a két karom, ami a csata után egyből el is tűnik. Remélem, tudtam vele segíteni.
Sziasztok!
Seal

Szívesen látjuk építő jellegű hozzászólásaitokat is, szóval köszi, és természetesen közreadjuk.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Sziasztok!
Elakadtam a Suffering 2 Ties That Bind játékban. Már majdnem a végéhez értem, de a Disciplines & Punish pályán megölök mindenkit, a két havert is megmentem, aztán be kell menni a liftbe, ott a gyógyszer. Bemegyek, bezárul az ajtó, fekete képernyő és a szokásos (A Windows hibát észlelt ezért leáll felirat), és kidob Desktopra. Ez játékhiba? Próbáltam VGA driver – saját cd és frissített, Windows reinstall, de semmi. Már pár pályával visszaléptem, és onnan kezdtem el, de ugyanaz. Haver is mondta, hogy neki is ez volt, csak nem emlékszik, hogy melyik pályán. Légyszi segítsetek, mert amúgy nagyon jó a játék.
Köszi: XL

A VGA drivert úgy tessék frissíteni, hogy a Vezérlőpult Programok telepítése/törlése menüpontnál az adott kártya removerére (Atinál ez az Ati – Software Uninstall Utility, nVidiánál úgy rémlik simán az nVidia drivers) nyomni az eltávolítást, majd újraindítás után az aktuális DVD-mellékletünk Turkáló szekciójából feltenni a legfrissebbet. Ha az új driver sem oldaná meg a problémát, akkor próbáld meg átugrani a fagyást. Mivel monkrétan a Sufferinghez nem találtam semmi használhatót, ráadásul úgyis a pálya legvégén jársz – itt már a következő betöltőképernyő jön – ezért egy a mentett állásokat tartalmazó komplett pakkot ajánlhatok. A link: tinyurl.com/4ljdgs.

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2 GB RAM, 500 GB HDD, 9500GT 512MB DDR3
Intel : MSI P45 Neo3-FR , Dual Core E5200 94.140
AMD: Gigabyte MA770-DS3, A4 X2 5000+ 83.250
Game (erős irodai és multimédia-, közepes játékgép)
2GB 1066 RAM, 640 GB HDD, Radeon HD4850
Intel: Gigabyte EP45-DS3, Core2 Duo E7300 146.220
AMD: Gigabyte MA790X-DS4, X2 6000+ 137.880
Game Pro (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
4GB/1066 RAM, 750GB HDD, HD4870 Golden Sample
Intel: Asus P5Q alaplap, Core2Duo E8500 219.000
AMD: Gigabyte MA750SLI-DS4, X4 9850 217.800

AKCIÓK (gyári garanciával!) ezek bruttó árak !
Gainward HD4870X2 2GB 112.620 HD4870 512 64.500
HD4850 512 37.860 GeForce GTX280 1024 103.680
9800GTX+ 42.660 9800GT 29.730 9500GT 512 14.640
AMD PhenomX4 9950 Black 37.200 X4 9150e 29.040
X2 6000+ 19.140 X2 5600+ 17.880 X2 5000+ 12.840
Intel Core2 Q9550 64.620 Q9400 54.870 Q8200 42.900
E8600 53.700 E8500 38.040 E7300 25.440 E5200 16.620
GigaByte lapok: X48-DS5 48.120 EP45-Extreme 51.900
EP45-DS3 25.320 EP43 20.520 MA790GP-DS4 31.080
TÖBB, MINT 300 AKCIÓS NOTEBOOK !

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

pc guru
XBOX 360 LIVE

INFO

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ TRI-ACE
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER NINCS

PLAY BRONZE

Nicsak-nicsak, miket lehet találni erdő közepén. Ezután megyek még két kört.

Infinite UNDISCOVERY

VÉGTELEN = KÖZEPESEN NAGY

Rögtön a közepébe vágnék, mert nálam ez vált az Infinite Undiscovery meghatározó pontjává: ilyen idióta, retardált, klisékre épülő, egysíkú, élettelen, kidolgozatlan, idegesítő és pofoznivaló szereplőgárdát még egyetlen játékba sem sikerült belezsúfolni. És mivel összesen 18-an vannak (oké, néhányan csak a legvégén szállnak be), bőven lesz rá lehetőségük, hogy mindenkiből kihozzák a vadállatot. Ráadásul a fejlesztők mindent megtettek, hogy előtérbe tolják sátáni kreálmányaikat: az átvezető videók borzalmasan vontatottak, a szájszinkron a legrosszabb, amit játékban az utóbbi öt évben láttam, és ráadásként a sztori is a 15 évvel ezelőtti korszakot idézi. Huh, a legroszszabbat elmondtam, most következzen annak története, hogy miért is játszottam végig mégis a játékot...

LÁNCCAL VERNÉM...

Említettem a sztorit – hát nem az volt az oka. A történet szerint egy szokvány japános fantasy világban járunk, minden szép és jó. Viszont egyszer csak valaki kitalálja, hogy (szó szerint, fémbilincsekkel) láncra veri a holdat, és ettől majd istenné válik. Persze mindezt teszi teljesen logikátlanul gonosz indokokból, egy szadomazo álarcban (nem, nem csak a csapattagok undorítóak, hanem minden egyes szereplő!). Egy, csak egy legény van talpon a birodalomban, Sigmund, aki nekiáll szétverni az említett láncokat, és persze ezzel egy egész állatkertre való marhát (elnézést, nem bírok magammal, ha erről a truppról van szó) gyűjt maga mellé, és egy turné keretében végigjárják a hegyeket és völgyeket, erdőket és sivatagokat, és mindenhol láncot metélnek.

Itt jövünk mi a képbe egy... khm, szóval egy fiatal fiú képében, akit Capellnek hívnak, és a megszólalásig hasonlít a nagy felszabadítóra. A pálya elején a sitten ül, idejét picsogással, illetve az őrnek való beszólogatással tölti. Aztán jön egy harcra öltözött óvodáskorú leányka (miniszoknya, plusz blúzocska, plusz harisnyakötő), aki kiszabadítja, mert imádott Zsigmondjával téveszti össze. Na és innentől kezdve jól belekeveredünk az egész felkelésbe.

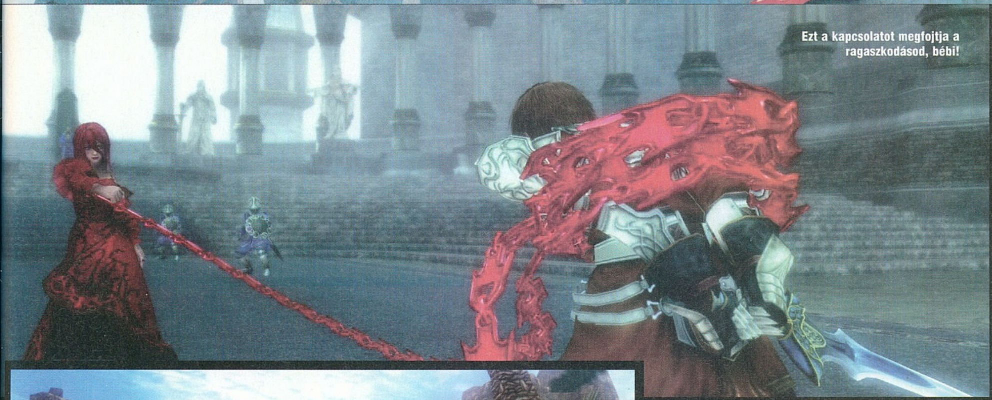
De bámennyire szeretnénk, a sztori folytatódik. Eleinte csak mint haszontalan csomag

A sztori: a gonoszok láncra verik a holdat, nekünk meg ezeket kell szétvernünk. Jaj.

utazunk – persze harcolni nekünk kell –, de ahogy az lenni szokott, úgy alakulnak az események, hogy Sigmund időlegesen kidől, és mi vesszük át a helyét, de persze fizimiskánk ugye tökugyanolyan (vajon miért, oh, vajon miért?). Innentől kezdve miénk a banda, mi megyünk városról városra, mi vagdossuk a láncokat, és mi nézünk szembe a húdegonosznagyongonosz ellenséggel.

PALLOSSAL ÉS VINNYOGÁSSAL

Oké, szóval nem sikerült megvilágítanom, hogy mi is a jó a játékban – hát az, ami a tri-Ace játékaira mindig is jellemző volt: a harc. Ugyan nem



Ezt a kapcsolatot megfojtja a ragaszkodásod, bébi!

Pár túrista eltévedt a Grand Canyonban, és furcsa ruhákban pózoló egyéneket láttak. Ezt az egy képet sikerült rögzíteniük.

egy végtelenségig összetett rendszer, de teljesen valós időben zajlik, és egyszerűen élvezet szétcsapni egy hordányi ellenfelet. Csak Capellt tudjuk közvetlenül irányítani, vele megejthetünk kisebb, nagyobb és óriástámadásokat, plusz ezeket természetesen különféle módon lehet összekombinálni. Külön bónusz jár, ha a levegőbe felpattintott ellenfelet gyepáljuk, és azért is, ha a földre rogyasztottat ütjük. Mi varázsolni nem tudunk, de a többiek szerencsére nem ilyen esetlenek.

Miközben mi az ellenfél sűrűjében mozgunk, társaink – legfeljebb hárman – a háttérből segítenek: az egyik íjászkodik, a másik kőgolyókat vagy földrengést idéz, a harmadik orbitális méretű pallosával csapkod, a negyedik egy böszme nagy medve, az ötödik gyógyít és így tovább. Igaz, a társak viselkedését sajnos túl mélyen nem állíthatjuk, így előfordul, hogy egy egyetlen HP-n szédelgő ellenfélre ráeresztenek egy száz manába kerülő varázslatot, vagy tűzzel szórják meg a tűzóriást, és ez néha több mint idegesítő. Mindezek ellenére a tápolás itt nem egy frusztráló dolog, én tisztára élveztem, hogy a teleportokkal teletűzdelt erdőben vadászgatok fél órát, hogy hőseim lépjenek négy-öt szintet. De erre amúgy sincs nagy szükség, még a főellenfelek is leteríthetők az alap, külön nem tápolt csapattal.

EZ MEG AZ

A játék alaphangon mintegy 20 órát vesz el életünkből, kicsit többet, ha az achievementek miatt rámegyünk a tárgyak gyártására (borzasztó sok alkatrész van, amiből lehet MMO-szerűen craftolni), meg a játék teljesítése után megnyíló extra labirintus megtisztítására. Aztán ott van néhány kisebb jelentőségű mellékküldetés is, de igazán sok időt akkor fogunk a játékkal eltölteni, ha rákapunk a tápolásra – az Infinite Undiscovery nagyon messze van a szokásos japán RPG vonal bődületes méreteitől.

Sajnos technikailag sem egy nagy szám a játék: igaz, hogy a pályák hatalmasak, de cserébe üres és fantáziátlan szinte minden vidék. Ugyanez igaz az ellenfelekre is: a szörnyek még csak a „semmi különös" kategóriába sorolhatók, az emberek viszont – mint annyiszor említettem – egyenesen visszataszítóak. A karakterek kidolgozottsága is messze van az elvárásaimtól, különösen ezek az arcmimika nélküli, bután meredő fejek idegesítettek – a gyerekek és a lányok pedig úgy néznek ki, mint azok az ocsmány porcelánfigurák a nagymamád üveges szekrényében, amihez nem volt szabad hozzányúlnod: bárgyú mosoly, halott tekintet, sehol egy asszimetria.

Mindent egybevetve volt néhány kellemes pillanatom, órám a végigjátszás alatt, de úgy egészében az Infinite Undiscovery egy ménkű nagy csalódás. Sehol nem látszik rajta a Square Enixtől megszokott minőségi kidolgozottság, plusz a karakterek megálmodóját is addig ütném egy fémbunkóval, amíg mozog. És ha már csalódások, hát a zene sem ütött akkorát, mint azt vártam: nem rossz, de Sakuraba úr azért csinált már nagyságrendekkel jobbat is...

Mindenesetre ez az Infinite Undiscovery kicsit visszavetette várakozásaimat a negyedik Star Ocean iránt, amit ugyanígy a tri-Ace készítget. Igaz, az minden téren sokkal ígéretesebb, de már nem vagyok biztos benne, hogy ez a cég képes lesz felnőni a konkurenciához, vagy legalább ahhoz a minimumhoz, amit egy X360-as játéktól elvárhatunk...

pc guru

AMI JÓ
Élvezetes tápolás

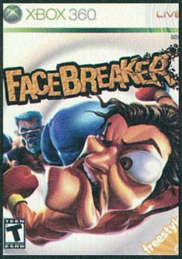
ÉS AMI NEM...
Vérlázító, visszataszító, undormány szereplők

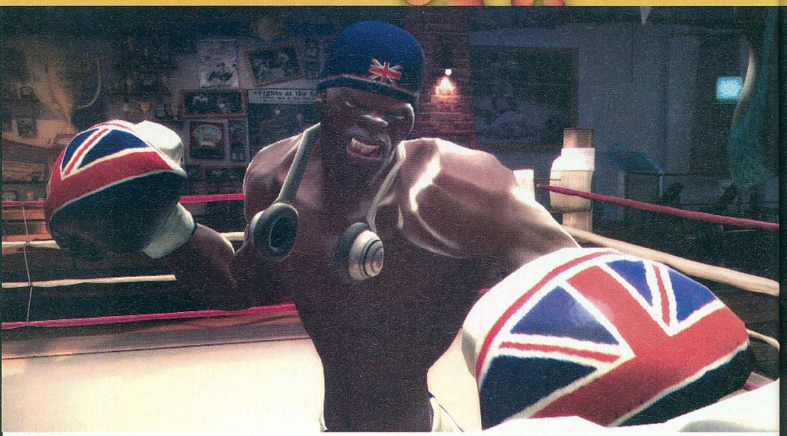
GRAFIKA	05	Olyan, mint egy ronda MMO
HANG	08	Nem rossz, de volt már jobb
JÁTSZHATÓSÁG	08	A harc baromi élvezetes
ÉLETTARTAM	07	A húsz óra egy RPG-től nem sok

ÖSSZEGZÉS: A harcokat nagyon élvezetem, de ez önmagában nem tud elvinni egy szerepjátékot a hátán. Minden más az elfogadható szint alatt van, legyen szó a kissé csalódást jelentő zenéről, a rettenetes grafikáról, az értelmetlen sztoriról és az elfogadhatatlan karakterekről. Folytatásra már nem is számítunk, kár érte...

INDEX: 65%

pc guru





info

KIADÓ	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ	EA CANADA
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS

pc guru BRONZE

Facebreaker

HOL VAN MÁR A FIGHT NIGHT 4?!

Valaki azt mondta a Facebreakerre, hogy ez minden idők legszebb ócska játéka. A legmesszebbmenőkig igaza is volt. Mert tagadhatatlan, hogy az EA új verekedős játéka (boxnak nevezni nem merném) parádésan jól néz ki, ám sajnos semmi olyan nincs benne, ami öt percnél tovább bárkit lekötne.

Ezt érdemlik a készítők: egy nagy verést, mert kiadták ebben a formában ezt a játékot.

AGYAR GÁRDA

A karaktereket kinézetükben a szokásos jajd ejópofánpolitikailaginkorrekt módon alkották meg, azaz van egy makogni is alig tudó, vudu törzsi harcos, egy kopasz orosz exkatona, egy erősen feminin olasz fickó, dagadt kiscsávó meg szexi japán tinilányka. Ezzel még olyan nagy gáz nem is lenne, de az már erősen zavaró, hogy a fénysebesség-közeli tempó miatt a nagyobb darab, lomhább karakterek azonnal kiesnek, a többiek között pedig semmi lényegi különbség nincs. Jó, rendben, elvileg boxjátékról van szó, de azért ez nem egy szimulátor, mint a Fight Night, tehát valami extra, egyedi mozdulatok elfértek volna.

A játék nagy húzása, hogy alkothatunk saját karaktert, "akinek" a fejére berakhatjuk a saját fotónkat is, így összehozhatunk egy figurát, akiről egy kis összpontosítás után magunkra ismerhetünk. Persze ehhez a megfelelő szögben elkészített képek kellenek (PlayStation Eye vagy Xbox Vision mellett alkalmazható a PC-s képfeltöltés is), és baromi sokáig is tart a dolog, de tényleg mókás, amint egy ilyen házilagosan összetákolt figurával megyünk neki a küzdelmeknek – mert a Facebreakerben a névhez illeszkedő módon tényleg roncsolhatjuk ellenfeleink arcát. A legszórakoztatóbb dolog a játékban messze az, hogy böngészhetünk mások alkotásai között, és természetesen a megjelenés után sokaknak azonnal mindenféle hírességek megalkotása volt a fő prioritása. És bár a játék nem sok vidám percet szerzett, egy Bush vs. Putyin, vagy Joker vs. Austin Powers viadal szórakoztató látványt nyújt.

NEHÉZ ÜGY

Játékmódok tekintetében nincs valami fényesen eleresztve a játék – és ami van, azért is kár. A fő bajnokságmód például még könnyű fokozaton is kontrollerhajigálósan nehéz. Én általában egész jól elboldogulok a verekedős játékokkal (kérdezzétek csak meg Darthsot a Soulcalibur 4-viadalok állásáról...), de itt még az első bajnokság első ellenfele is hihetetlen gondokat okozott. Ha a gépre rájön a hoppáré – és mondom, ez idegesítően gyakori, még a legkönnyebb szinten is –, akkor nincs az a védekezés-kitérés, ami megállítaná, és szó szerint tíz másodperc alatt nullára ver minket. A játékmenet egyetlen extrája, hogy folyamatos ütésekkel egy mércét tölthetünk fel, amivel aztán elereszthetünk egy nagyobb támadást, és ez a legdurvább meccs azonnali végét is jelenti. Na ezt csak akkor fogjuk látni, amikor velünk játssza el egy ellenszenves poligonkupac.

Ezen kívül játszhatunk a haverok ellen on- és offline, és ezzel vége is a dolognak. Persze ilyenkor annyival jobb a helyzet, hogy a csaló AI kikerül a gépből, de a játékmenet így is ugyanolyan sekélyes. Kipróbálás nélkül csak a legbátrabbak vágjanak bele a vásárlásba, még szerencse, hogy mindkét platformra van demó.

pc guru

AMI JÓ
Technikailag nagyon durva

ÉS AMI NEM...
A játékmenet egy kancsó borzköpetet nem ér

GRAFIKA	09	Baromi jól néz ki!
HANG	07	Semmi extra
JÁTSZHATÓSÁG	04	Túl egyszerű, ám túl nehéz
ÉLETTARTAM	03	Már a demót is meg fogod unni

ÖSSZEGZÉS: Sajnos a Facebreaker nem lett olyan, mint egy mókás Fight Night – inkább olyan, mint egy tovább butított Ready 2 Rumble, amiből a grafikán kívül minden jót kivettek. Nem egészen értjük, hogy ez miként jelenhetett meg, mindenesetre mi tovább várjuk a Fight Night 4-et...

INDEX: 30%

INFO

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ BLACK HOLE
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS

pc guru BRONZE

WARHAMMER Battle March

BALLAG A KATONA

Stratégia – konzolon. Jelenleg a játékvilág legnagyobb koponyái dolgoznak, hogy ez a koncepció működjön a műfajhoz sziámi-ikerként hozzátartozó egér nélkül. A megvalósítások eddig az irányítás terén közepesek voltak, de az elkövetkezendő fél évben temérdek, újszerű megoldást alkalmazó játék fog megjelenni – vélhetően a Battle March az utolsó az egeres irányítást kontrollerre erőltető programok sorából.

KOMPLEX DOLGOK

Sajnos ez a része a dolgoknak nagyon rosszul sült el, ráadásul teljesen érthetetlen számomra, hogy miért. Olyasmik, amiket egyetlen gomb lenyomásával is simán meg lehetett volna oldani, azok itt három-négy gomb lenyomását, nyomva tartását kérik. Ilyen például a hős csatlakoztatása egy szakaszhoz, ami valami egészen elvetemült polip-mozgást kíván meg az embertől, pedig ezt aztán nem kellene ennyire túlbonyolítani.

Ez amúgy sajnos az egész játékra igaz, túl nehézkes benne szinte minden, egészen a hősök fejlesztésétől a seregek összeállításáig. Pedig amúgy nincs sok gond a programmal – merthogy természetesen a PC-s eredeti Warhammer, illetve a nemrég tesztelt Battle March kiegészítő összeolvasztásáról van szó. Ez azt jelenti, hogy megkapjuk az összes kampányt, a nem túl sodró lendületű, de a Warhammer világához maximálisan illeszkedő történetet, és az egységgyártás nélküli stratégiázást. Ugyanúgy vannak párbajok a hősök között, ugyanúgy vannak nagyléptékű várostromok, és persze ugyanúgy fejlődnek karaktereink. Aki tehát anno kipróbálta PC-n a játékot, annak itt nincs sok keresnivalója. A program kicsit (na jó, közepesen) csúnyább lett, és sokkal nehezebben játszható. Mindenki más – és gyanítom, ez a többség, hisz a magyar fejlesztésű játék sajnos nem lett átütő siker – viszont azért tegyen vele egy próbát, mert a hangulatos, kellemesen hosszú sztori kiváló pályákkal lett megtámogatva.

HÁBORÚS TÚRA

Ezek a pályák azok, amelyek hatására képes voltam elviselni a birkózást az irányítási rendszerrel, ami már csak azért is furcsa, mert amúgy nekem herótom van a gyártás nélküli RTS-helyzetektől. Itt viszont nagy lelkesedéssel tápolgattam seregeimet, vásároltam új képességeket és varázstárgyakat a hősöknek, és kihasználtam a formációk adta lehetőségeket. Volt küldetés, ahol AI irányította tábornokok és seregeik mellett küzdve kellett megvédenem egy kis falut, volt, amikor egy ork horda élén kellett bevennem egy emberi várost, és persze ott vannak a démoni küldetések, ahol mondjuk Nurgle ocsmány harcosaival kell mindent ledózerolni.

Igaz, teljesen biztos vagyok benne, hogy nem mindenki lesz ilyen kitartó, mint én voltam, és ha objektíven nézem a dolgokat, be is kell ismernem ennek jogosságát. Viszont az kétségbevonhatatlan tény, hogy ez volt az első konzolos RTS, amivel élvezettel – még ha néha morogva is – játszottam. Igaz, az Endwar aztán bebizonyította, hogy az egész irányítási mizériát ki lehet kerülni, na de hát ott „csak" helikopterek és tankok küzdenek, nem pedig feltápolt varázslók és orkok…

Ha a hátsó három lovast felfaljuk a sorból, talán nem veszik észre a többiek.

pc guru

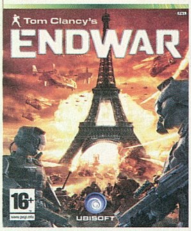
AMI JÓ
Jól kitalált pályák

ÉS AMI NEM...
Feleslegesen túlbonyolított irányítás

GRAFIKA	06	Túl sokat kellett butítani
HANG	07	Ócska hangok, kellemes zene
JÁTSZHATÓSÁG	05	Érthetetlenül komplex kontroll
ÉLETTARTAM	08	Három hosszú kampány

ÖSSZEGZÉS: Nem kellett volna hozzá sok, hogy a Battle March egyértelműen a legjobb konzolos stratégia legyen, csak éppen az irányítást hihetetlen mód elbaltázták. Nem is értem, hogy alakult ki ez a rendszer, amikor minden más teljesen elfogadható lett. Azért egy óvatos kipróbálást megér!

INDEX: 65%



info

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT SHANGHAI
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS

Na, erről a járatról is lekéstél, ideje jelezni a puttyogtatóddal

Endwar

ITT AZ ELSŐ HANGKOMMUNIKÁCIÓVAL IRÁNYÍTHATÓ RTS

Hangok a szobából: „Minden tank: irány a Foxtrot-bázis. 1-es mérnökcsapat, fejlesszétek fel a Charlie-központot. Minden helikopternek visszavonuló! Rakétás osztag, beszállás a csapatszállítókba – csapatszállítók, kövessétek a tankokat. Bázis: tüzérségi támogatást kérnék a hídon harcoló csapatoknak." Igen, tábornok lett belőlem, és csak kitalálom, hogy mit kellene csinálni, elmondom a beosztottaknak, ők pedig végrehajtják. Mindehhez kontroller szinte nem is kell, elég egy mikrofon – pont úgy(?), ahogy a nagyok is csinálják.

HANG A LELKE MINDENNEK

Az Endwar forradalmat ígért a stratégiák terén, hisz hangunkkal tudjuk irányítani. Hogy valóban Halo-szintű forradalom lesz-e, azt nem tudom, de az tény, hogy ritka szórakoztató dolog katonai parancsokat vakkantani a mikrofonba, és lesni, hogy ennek megfelelően alakul a játék. Ráadásul ehhez nem kell perfektnek lenni angolból, hisz a játék a legelvetemültebb tájszólásokat, akcentusokat is megérti – no meg nem is szépen megszerkesztett teljes mondatokban kell beszélni, csak azt kell elmondani, hogy ki, mit és hol csináljon. Ha utasítást akarunk kiadni, csak lenyomjuk a jobb ravaszt, és ekkor a program már ki is írja a legsűrűbben használt parancsokat, aztán ahogy megfogalmazzuk parancsunkat, úgy írja ki a lehetséges következő részleteket. Legfeljebb 12 egységünk lehet, ezeket megjelölhetjük számmal, de az „összes tank" jellegű összevonásokat is értelmezi a játék. Ha megvan, hogy kinek szeretnénk parancsolni, meg kell mondanunk, hogy mit akarunk tőlük. Ez lehet támadás vagy megközelítés, elfoglalás vagy mondjuk házakban elbarikádozás. Az utolsó parancsrészlet a „hol" kérdését tisztázza, itt mondjuk meg, hogy kit akarunk megtámadni, melyik bázist akarjuk elfoglalni, vagy éppen hová akarjuk küldeni az egységeket. Emellett kiadhatunk egyszerűbb vészparancsokat: ilyen a visszavonulás vagy a fedezékbe húzódás, melyeknél tényleg három rövid szó hatására („unit 12 retreat", vagy éppen „all tanks retreat") máris megindul a menekülés. A rendszer pompásan működik, főként, ha időnként a kontrollerrel kisegítjük. A játék ugyanis kicsit a sportjátékokhoz hasonlóan épül fel, azaz a kamera mindig egy szakaszra áll rá, nem lehet szabadon forgatni, mozgatni. Éppen ezért az aktív egységet egyszerűen tudjuk irányítani a kontrollerrel (bárhová bökünk, értelemszerűen cselekszik – ha ellenségre, megtámadja, ha üres helyre, odamegy, ha bázisra, elfoglalja), a többieket pedig a hangunkkal tudjuk vezényelni. Hihetetlen hangulatos dolog, ahogy a tankos szakaszt közvetlenül irányítjuk a fronton, és közben szóval vezényelünk a többieknek, a mérnökökkel bázisokat fejlesztünk, ellenséges tankok ellen bevetjük a helikoptereket és így tovább.

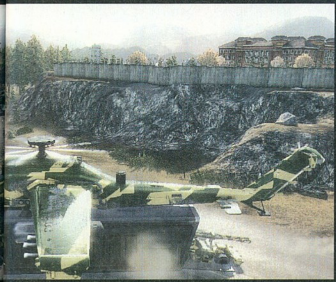
A legjobb, ha elküldünk mindenkit otthonról, aztán jöhet a mikrofonba halandzsázás.

Ilyen cudar időben nem ér lövöldözni, még a végén mindenki megfázik

RTSRPG

Ráadásul egységeink fejlődnek is, persze csak akkor, ha nem hagyjuk őket teljesen kipurcanni a csaták alatt. A cselekvőképtelenné lőtt gépeket is van esélyünk kimenteni, ekkor felgyógyulva térnek vissza a következő misszióban, és mivel a Tom Clancy-féle high-tech jövőben járunk (a HAWX-szal egy időben, a GRAW2 után), az egységeknek regenerálódó pajzsa is van. Így aztán eléggé el kell baltáznunk a dolgokat, ha ki akarunk nyíratni egy egységet, ami persze nem áll a multiplayer küzdelmekre, ahol a legaljasabb húzás a mentőhelikopter darabokká lövése...

Az egységeket nem csak hat szinten keresztül tehetjük egyre erősebbé, de mindenféle extra képességeket is vásárolhatunk nekik. Ezek egy része csak szimpla bónuszokat ad életerőre vagy sebzésre, de vannak tényleg lényegi átalakulások is. Az egyszeri katonákból például faraghatunk tankelhárítókat vagy gyalogság ellen halálos mesterlövészeket is. Összesen 150 képességet ígérnek a hét alap egységtípusra szétosztva, de a legdurvábbakat a tesztverzióm még nem engedte megnyitni, így nem tudom, hogy a helikoptereket például meddig lehet tápolni. Az mindenesetre biztos, hogy a táposabb egységek sokkal erősebbek, mint az újoncok – így bár lehet rendelni az elhullottak helyére friss utánpótlást, nem érdemes erre bazírozni.



Apropó hét egységtípus: ez nem tűnik soknak – gyalogos, mérnök, tank, transzport, tüzérség, helikopter, különleges „vezérkocsi" –, de egyrészt ez kellett az egyszerű irányításhoz, másrészt meg a 150 különféle táppal tényleg teljesen eltérő lehet tank és tank. Ez főleg az online küzdelmekben fontos, ahol ha kell, gyengén páncélozott, de fürge tankokat vetünk be, hol pedig alig guruló, de félelmetesen erős páncélosokat.

HARMADIK VILÁGHÁBORÚ

Az EndWar lelke amúgy ez az állandó online háború lesz, ahol a játék három résztvevője – orosz, amerikai, európai – közül alakíthatjuk az egyiket. Sajnos eltérés a frakciók között leginkább névben és akcentusban van, de amúgy minden ugyanúgy működik. Az online háború – mivel a megjelenés előtt egy hónappal próbáltam ki – egyelőre csak kis intenzitással folyik, de mindig van néhány hadszíntér, ahol bevethetjük magunkat. Ráadásul külön kis csapat fog azzal foglalkozni, hogy az eseményekre reagáljon a játék, tehát egy hét után összesítik a csaták végeredményét, és ennek megfelelően mozognak majd a frontvonalak. Ha tehát mondjuk az európai és az orosz színekben versengő játékosok összefognak az amcsik ellen, megtörténhet akár a partraszállás, és Washington, New York, illetve majd Los Angeles és San Francisco elfoglalása is. És szerintem siker esetén nem kell sokat várni egy ázsiai pakkra sem, japán és kínai egységekkel, helyszínekkel – ne adj' isten a keleti nyelvcsaládok támogatásával a vezérlésben...

Az Endwar tehát nem okozott csalódást, igazolta a fejlesztők olykor túlzottnak tűnő ígéreteit. Igaz, személyiség nem sok szorult bele, de ez legyen a legkevesebb, mikor végre konzolon is van egy könnyen kezelhető, sőt, élvezettel irányítható RTS. Igaz, oldalbordánk néha furán néz majd ránk, mikor eszeveszetten ordítjuk a tévének a parancsainkat, de hát annak, aki háborút akar nyerni, sok mindent be kell vállalnia...

pc guru

AMI JÓ
A hangfelismerés remekül működik

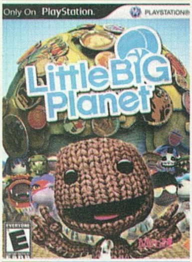
ÉS AMI NEM...
A felek között alig van eltérés

GRAFIKA	07	Ma még épp elmegy
HANG	09	Tom Clancy-minőségű hangok, zenék
JÁTSZHATÓSÁG	09	Messze a legjobb konzolos RTS
ÉLETTARTAM	09	Hosszú kampány, örök online

ÖSSZEGZÉS: Az Endwar új utat mutatott a konzolos stratégiák világában, és szerencsére ez az út élvezetes és jól járható. De nem csak az irányítás sikerült jól, az online világháború is remek. Nagy kár, hogy egy kicsivel több személyiséget, karaktert nem kaptak a harcoló felek, mert gyakorlatilag nulla eltérés van az egyes frakciók között.

INDEX: 85%

pc guru



info

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ MEDIA MOLECULE
PLATFORM PS3
ONLINE 4 JÁTÉKOS

pc guru KING

Little Big Planet

KISNAGY BOLYGÓ, ÓRIÁSI JÁTÉK

Kimondhatatlanul jól érzem magam! Órák óta le sem tettem a kontrollert. Minden pillanat, amit eddig átéltem ezen az új, különleges planétán, jókedvre derített. A kreativitás és a design újra diadalmaskodott, és furcsa módon idén is egy platformjátéknál – pedig ez a stílus amúgy nem feltétlenül újító jellegéről ismert. A Nintendo tavalyi Super Mario Galaxyjára a Sonynak az idei Little Big Planet a válasza. Kevésbé 3D, de sokkal nagyobb közösségépítő szellem – talán nem túlzás, hogy ez a játékok forradalma. Zokni úr jött, látott és győzött!

A MEDIA MOLECULE BEMUTATJA...

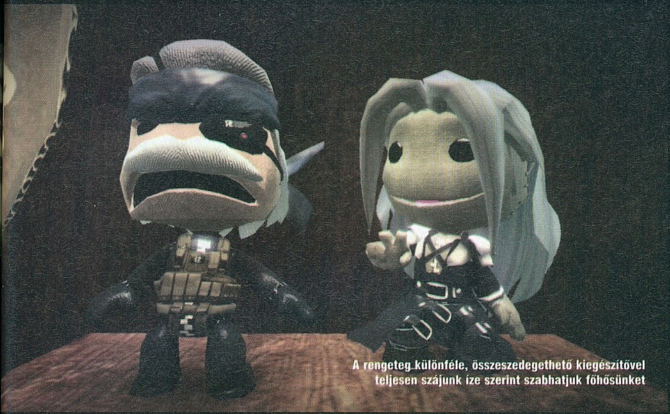
minden idők egyik legbájosabb, legszerethetőbb játékát. A Little Big Planet az első pillanatban leveszi az embert a lábáról. A főszereplőben – aki egy kitömött, öltöztethető zokni – köszönthetjük az új generációs konzolok első igazán univerzális figuráját, aki akár a PS3 legismertebb figurájává, emblémájává is kinőheti magát. Zseniális kreatúra, akibe, ha első látásra valamilyen okból kifolyólag nem leszel azonnal szerelmes, akkor a pályákon található több száz ruha, haj, kellék, maszk segítségével egymillió féle sajátos Zokni urat hozhatsz létre. A játékfejlesztők maximalizmusának köszönhetően még a kis főhős feje felett felbukkanó buborékmenü színét is magunk állíthatjuk be.

Adott tehát egy eredeti és zseniális főszereplő, aki talán már önmagában elég lenne ahhoz, hogy ideig-óráig elbohóckodjunk vele, ám a Lionhead csapatából kivált Media Molecule nem érte be ennyivel. A Little Big Planet ugyanis több száz nagyszerű, sok esetben mérföldkőnek számító pályát és világot tartalmaz.

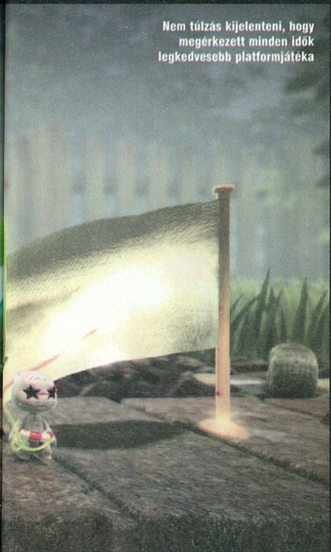
> **„Ez tipikusan az a játék, amit ki kell próbálni, amiben el kell veszni, aminek a szintjeit újra meg újra végig kell játszani..."**

Akár Solid Snake-et is varrhatunk magunknak, minden a mi fantáziánkon múlik

Az már innen látszik, hogy Zokni úr legádázabb ellensége nem a lábspré lesz



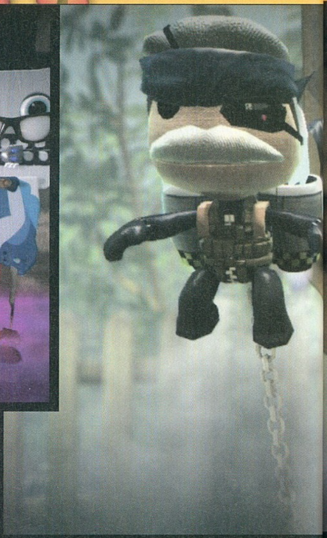
A rengeteg különféle, összeszedegethető kiegészítővel teljesen szájunk íze szerint szabhatjuk főhősünket



Nem túlzás kijelenteni, hogy megérkezett minden idők legkedvesebb platformjátéka

A félig-meddig 3D-s játékban (karakterünkkel három mélységben tudunk rohangálni) ezernyi változatos pálya, ötlet, kihívás és minden eddigi platformjátékot megszégyenítő fizika vár ránk. Az alapkoncepció roppant egyszerű: jussunk el a pálya egyik oldaláról a másikra úgy, hogy közben gyűjtsük össze a lehető legtöbb matricát, ruhadarabot, kiegészítőt és pontot érő gömböt. Minden egyes felszedhető holminak értelmes szerepe van, nem csak a gyűjtőszenvedély kielégítésére szolgálnak. A matricáknak – amellett, hogy teleragaszthatjuk velük a pályát – fontos szerep jut, ugyanis a készítők egy-két helyen direkt elfelejtették „kifesteni" a helyszíneket. Ha például egy matt, csillag alakú kartonlapot látunk, ugorjunk a tárgylistánkba és ragasszuk fel a csillag matricánkat a kartonlapra. Ha ez megtörténik, bónusz tárgyakhoz jutunk, de az sem ritka, hogy a matricázást követően juthatunk csak tovább az adott ponton. Említettem már a fizika jelentőségét. Ez az a pont – a kreativitás mellett –, ahol a Little Big Planet utcahosszal veri a konkurenciát. Minden egyes tereptárgy súlya, viselkedése tökéletesen be van lőve. A gumis szerkezetek nyúlnak, a fémdarabok lassan, csikordulva mozdulnak, a madzag végén lógó gömbök tehetetlenségük mértékének megfelelően lendülnek ki, ha rájuk kapaszkodunk. A játék ezen eleme egyébként ugyancsak nagyszerű lett. A jobb ravasszal bármilyen anyagba (kivéve, amelyik csúszós) megkapaszkodhatunk, majd az analóg karral jobbra-balra lengetve felugorhatunk elérhetetlennek tűnő helyekre. Sok esetben nem mi magunk ugrunk fel tárgyakért, hanem például egy gumi végére rögzített fadarabot kifeszítve, majd csúzliként használva lőhetjük le azokat. A Little Big Planetben vannak olyan feladványok is, melyekhez egy barátunk segítségére lesz szükség (erre tábla is figyelmeztet, de természetesen a továbbjutás mindenhol egyedül is megoldható). Ekkor vagy az online levő, vagy a kanepén mellettünk terpeszkedő haverjaink segítségével juthatunk extra cuccokhoz. Elképesztően aranyos, amikor két vagy több (maximum négy) Zokni úr – vagy hölgy – egymás kezét fogva masírozik a pályákon.

A lényeg tehát, hogy ugrándozzunk, kapaszkodjunk, használjuk a pályán lévő tárgyakat, öljük meg vagy kerüljük ki az ellenfeleket, vezessünk autót, száguldjunk le egy hatalmas emelkedőről gördeszkával, húzzuk-vonjuk a kockákat, hogy továbbjussunk, élvezzük a zenét és a csodálatos látványt. A Little Big Planet minden egyes pillanata ad valami újat. A képernyőn látottakat nehéz leírni, a frenetikus ötleteket képtelenség papírra vetni. Ez tipikusan az a játék, amit ki kell próbálni, amiben el kell veszni, aminek a szintjeit újra meg újra végig kell játszani azzal a tudattal, hogy még 10-12 tárgyat nem találtunk meg, sejtjük hol vannak, de egyelőre nem értjük, hogyan juthatunk hozzájuk.



ZOKNI ÚR ÉLETRE KEL

A LBP képi világa zseniális. A főkarakter csak szuperlatívuszokkal illethető jelzői ráillenek a szintek és a tereptárgyak megjelenítésére is. Talán ez az első játék, aminél úgy érzem, mintha a valóságból vett kartonpapírból, fakrokodilokból, gyertyákból épített terepasztalon játszanék. Az egész élő, valósághű, mégis mesés. Ráadásul millió eltérő világ vár ránk, a japán szamurájostól kezdve az afrikai szavannákon át a metropoliszok modern világáig.

Mindehhez társulnak az animációk. Hősünk a mozgásérzékelős kontroller forgatásával néz fel, le, balra, jobbra. A ravaszok lenyomását követően a két analóg karral tetszőlegesen rángathatjuk karjait, amit követően kis gombszemű zoknink lelkiállapotához idomulóan hol ökölbe szorított tenyérrel, hol pedig a béke jelét formálva integet felénk. Az éppen aktuális hangulatunkat a D-pad segítségével változtathatjuk. Az iránytól és a nyomkodások számától függően lesz hősünk vidám vagy szomorú, riadt vagy mérges, aminek persze jelentősége nincs, mégis negyedórákat szórakoztam ezekkel a jelentéktelennek tűnő apróságokkal, amik lényegében lelket, karaktert kölcsönöznek a játéknak. A képi világ tekintetében tehát verhetetlen, egyedi megoldásokkal van dolgunk. Ugyanez jellemző a zenékre, az irányításra (ahol néha azért el-elvesztünk a mélységek közti ugrabugrában) és a pályatervezésre is.

> **„…új utat nyitó forradalmi játék. Olyan, amire érdemes volt várni, amit majd évek múlva is elővesszünk…”**

TARTALMAS SZÓRAKOZÁS

A LBP alapból több mint száz, a fejlesztők által alkotott pályát tartalmaz. Ezek mindegyike vérprofin kivitelezett darab, ráadásul mindegyikre többször visszatérünk majd, hogy teljesen kimaxoljuk azokat. Persze minden mese egyszer véget ér. A Little Big Planet azonban nem! Hogy miért? A válasz egyszerű. A beépített pályaszerkesztőnek köszönhetően ugyanis hamarosan több ezer, sőt százezer pálya kerül fel az internetre. Már a nyilvános bétateszt alapján is látszott, hogy egy-két játékos a fejlesztők munkáihoz méltó művel állt elő – ráadásul e pályák erősen korlátozott alapanyag-készlettel lettek összerakva. El sem merem képzelni, mi lesz itt, ha a rajongók az összes lehetőség birtokában állnak neki alkotni. A Sony elvileg mindezt egy nagyon profi online rangrendszerrel és a pletykák szerint akár pénzjutalommal is szeretné megtámogatni. Mindezek fényében nem csodálkoznék, ha a játékosok jövő ilyenkor is a Little Big Planet előtt ülve töltik majd a zord estéket (no meg azon sem, ha elkezdenének záporozni az akár fizetős hivatalos kiegészítők…).

A LBP pályaszerkesztője minden játékos számára hamar kitanulható, az oktatóvideóknak köszönhetően pillanatok alatt elsajátítható dolog. A három mélységbe pakolható pályák azok számára is hamar sikerélményt okoznak, akik igazából még soha nem foglalkoztak ilyesmivel, akik számára idegen, riasztó mondjuk egy Source- vagy Unreal-féle pályaszerkesztő. Isteni érzés a saját planétánkat felépíteni, elmenteni, majd megosztva a világhálón látni, ahogy több százan, vagy akár ezren élvezik és értékelik munkánk gyümölcsét. Mindehhez persze végig kell játszanunk a játékot, hiszen az építéshez azokat a dolgokat használhatjuk csak, amiket már láttunk, megéltünk, begyűjtöttünk. Ezzel a húzással a készítők elérték azt, hogy a

Hihetetlen, de a játék tényleg így néz ki. Mintha csak egy mesébe csöppentünk volna.

kreatívabb játékosok minden áron kimaxolják a szinteket a jobb cuccok érdekében.

A JÁTÉK, AMIBE NEM LEHET BELEKÖTNI?

Szerintem igen, ilyen. Bár Grath elejtett egy megjegyzést, miszerint minden szép és jó, de valahogy nem látja értelmét a küzdelemnek. Hiányzik belőle az a motiváció, ami a 2D-s Mariókban megvolt. Valóban, ez a megállapítás igaz. A sztori mód ugyanis mindössze zseniális pályák gyűjteménye, egy kohézió nélküli pályahalom. Engem azonban mindez nem zavart. Ugyanez volt a Loco Roco esetében is, ahol még meghalni sem lehetett – ott a báj és a gyűjtögetés önmagában elég volt ahhoz, hogy a program sikeres, szerethető és népszerű legyen. A LBP pedig messze túlmutat a Loco Rocón. Sokkal komplexebb bármelyik „klasszikus" platformjátéknál, és csak az összekötő sztori hiányzik… már akinek. Egy ütődött történettel semmivel sem lennénk előrébb, talán a Mario-féle, megmentésre váró hercegnő kellett volna. Isten tudja. Jómagam megelégedtem a fizikával, az ötletekkel, a főhőssel, a millió gyűjthető aprósággal és a felfedezés örömével.

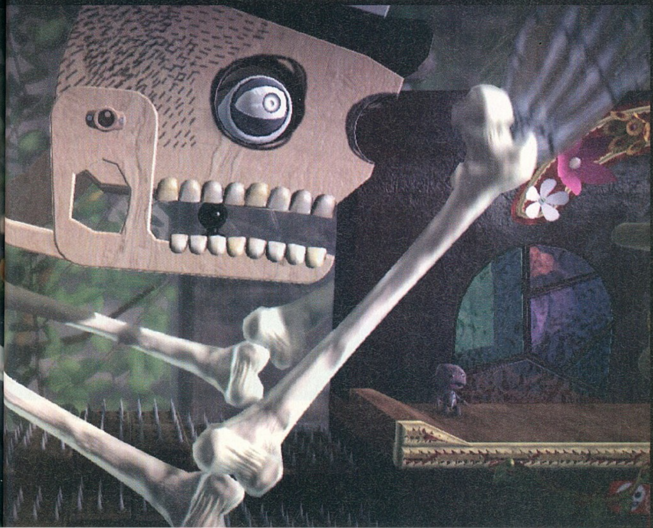
Vendégek

Mivel a Little Big Planet idén a Sony legnagyobb figyelmet kapó játéka, nem meglepő, hogy rengeteg ismert hős tűnik fel benne. A Killzone-sorozatban megismert Helghastok páncélzatát össze lehet gyűjteni a játékban, az elérendelők a God of War, illetve a Heavenly Sword karaktereit, Kratost és Narikót kapják ajándékba, a Tokyo Game Show-n pedig Solid Snake és Sephiroth mutatkoztak be.

VENNI VAGY NEM VENNI

A kérdés most sem nehéz. Az idei évben eddig három játékkal játszottam, amit simán az év játéka díjra jelölnék: a Dead Space és a Metal Gear Solid 4 mellé lehuppant Zokni úr, aki év végén a Fable 2, GoW2 és a Fallout 3 mellett diadalmasan trónol majd az év legjobbjai között. Nagyszerű darab, új utat nyitó forradalmi játék. Olyan, amire érdemes volt várni és amit a rajongótábor által készített további szintek miatt akár évek múlva is előveszünk majd.

A feltett kérdésre a válasz tehát határozott és minden további lamentálást nélkülöző igen! Magunknak, barátainknak, barátnőnknek, mindenkinek, akinek nagyszerű órákat és felejthetetlen pillanatokat akarunk szerezni.



pc guru

AMI JÓ
Minden

ÉS AMI NEM...
Talán valami sztori nem ártott volna

GRAFIKA	10	Zseniális, leírhatatlan, őrületes
HANG	10	Pompás minden
JÁTSZHATÓSÁG	09	Néha zavaró a három dimenzió
ÉLETTARTAM	10	A letölthető pályákkal akár évek is

ÖSSZEGZÉS: Ami a Nintendónak a Mario, az most a Sonynak zokni úr. Az év egyik legjobb játéka. Fantasztikus ötletek, felejthetetlen pillanatok és a közösségépítő szerepe miatt valószínűleg új utat tör majd a platformjátékok világában. Nagy kár, hogy PC-n nem találkozhatunk vele.

INDEX: 98%

Mozigépészek

írta · Galopp, Kremo

HP HDX 16/18

A HDX16 és HDX18 nem elsősorban a nagy teljesítmény okán tarthat számot érdeklődésre, bár kraft is van bennük bőven.

Mindkét gépet Intel Core 2 Duo processzorral szerelik, amiből a leggyengébb is 2.26 GHz-es (P8400), a választható legizmosabb központi egység pedig a T9600 a maga 2.8GHz-ével. Ezeket a gépeket a mozizás jegyében készítette a gyártó, s mi sem mutatja ezt jobban, mint hogy mindkettő 16:9-es képarányú kijelzővel rendelkezik, s Altec Lansing hangrendszert kaptak, a 4 hangszóró mellé még egy-egy mélynyomó is jutott nekik a jobb (mozi)hangzás érdekében. A kisebbik testvér 16, míg a nagyobbik 18 colos megjelenítővel rendelkezik. Előbbi 720p videóanyag lejátszására képes a 1366x768 pixeles megjelenítőjével, míg az utóbbi megbirkózik a 1080p felbontású filmekkel is az 1920x1200 képpontos LCD-paneljén. Ugyancsak közös tulajdonság, hogy mindkét gép rendelkezik HDMI kimenettel a VGA-csatlakozón kívül. Az akadásmentes képi megjelenítésért GeForce 9600M GT videókártya felel.

Mindezek mellett természetesen az általános használathoz szükséges egyéb apróságok is integrálva lettek a gépekbe. Ilyenek például az USB, FireWire, eSata és LAN csatlakozók, valamint az infravörös port, ezeken felül b/g/n-es wlan és Bluetooth is megtalálható az interfészek között.

A szeptember végétől már kapható laptopokért 1.299 és 1.549 dollárt kell fizetnünk.

Szolid lak

ASUS Vento TA-m1

Több extravagáns számítógépházról adtunk már hírt, melyek közös tulajdonsága volt, hogy tervezőik inkább az esztétikumot, mint a praktikumot tartották szem előtt.

Az Asus új házára, ami a Vento TA-M1 típusjelet kapta, azonban nem ez jellemző. Szó sincs persze arról, hogy ronda lenne (fekete, rozsdamentes acélváz, ezüst csíkokkal megspékelve, plexi oldallap), de nem ezen van a hangsúly, hanem a kitűnő szellőzésen. Ennek érdekében nem csak előre és hátra, hanem az oldalfalra is terveztek ventillátorokat. Ráadásul rögtön kettőt is, melyek helye a csúsztatható felfogatáson tetszőlegesen állítható a jobb hőelvezetés érdekében. A két szélkavarónak hála nem kell megalkudni: a processzor és a videokártya egyaránt megkapja az őt megillető levegőmennyiséget. Az első és oldalsó ventik LED-es megvilágítást is kaptak.

A hardverelemek gyorsabb és egyszerűbb cserélhetősége érdekében a népszerű csavarmentes rögzítési eljárást alkalmazták az előlapba és a PCI-foglalatokba építhető elemek esetében. Fentiek mellett említésre méltó, hogy rendesen megpakolhatjuk a midi házat, mert az előlapon a floppy meghajtó (ki használ még ilyet?) felett 4 darab 5.25-ös, alatta pedig ugyancsak négy merevlemezhelyet kapunk. A hátlapon 7 darab nyílás áll rendelkezésre a bővítőkártyák kivezetésének elhelyezésére.

A 190 x 433 x 455 mm-es ház ATX és MicroATX lapok számára nyújt kényelmes pihenőhelyet. A „mikor és mennyi" kérdésekre lapzártáig nem érkezett válasz.

zenész törpe

CREATIVE SoundBlaster X-Fi GO

A Creative új taggal bővítette X-FI elnevezésű hangkártya-családját, az új jövevény a Go! nevet kapta. Ha kedvünk tartja, a kulcstartónkra is biggyeszthetjük, hiszen ahogy az elnevezése is utal rá, vihetjük magunkkal, ahová csak akarjuk.

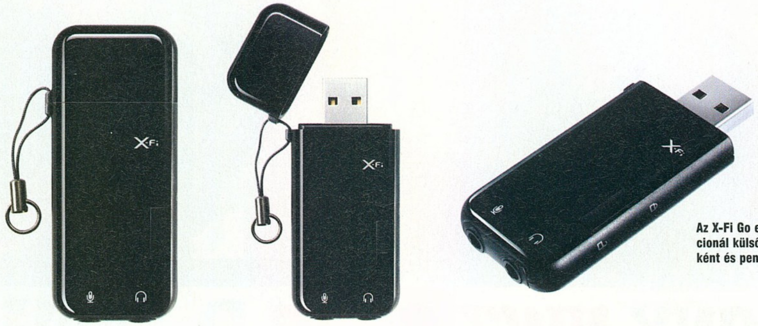
Tekintve, hogy nem belső eszközről van szó, bármely gépre rádughatjuk, amikor éppen szükségünk van rá. USB-csatolófelülete segítségével könnyedén üzembehelyezhetjük, még telepítőlemez sem kell hozzá, mert az 1GB-nyi belső memóriája tartalmazza a telepítéshez szükséges fájlokat. Mindemellett a tárhelyet tetszésünk szerint használhatjuk profiljaink, effektjeink, vagy bármely fájlunk számára, így kvázi egy pendrive-hoz is jutunk a vásárlással.

Természetesen elsősorban laptopokhoz ajánlják ezt a hangkártyát, így ha LAN-partyzni támad kedvünk, a hordozható gépekben található egyszerűbb integrált hangeszközök által nyújtott hangminőséggel sem kell megelégedni játék közben, hanem élvezhetjük az Xtreme Fidelity technológia adta lehetőségeket.

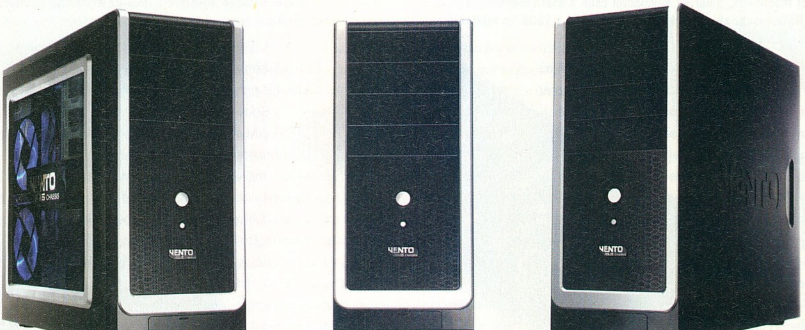
Az eszköz EAX Advanced HD 4.0 támogatást biztosít, valamint Vista alatt a mellékelt Creative ALchemy segítségével megkapjuk a régi API felületet használó játékok effektjeit és térhangzását.

Az eszközön két 1/8"-os mini jack csatlakozó kapott helyet, így nem csak fejhallgatót, de mikrofont is tudunk hozzá csatlakoztatni. A VoiceFX használatával pedig játék vagy társalgás közben eltorzíthatjuk hangunkat tetszés szerint.

A megjelenés pontos idejét még nem tudni, de előzetes rendeléseket már le lehet adni a neten, 42 euró körüli áron.



Az X-Fi Go egyaránt funkcionál külső hangkártyaként és pendriveként



Mesterlövész

MICROSOFT Sidewinder X8

A Microsoft játékos kedvű vásárlóinak igényeit szem előtt tartva megalkotta a SideWinder sorozat legújabb tagját, ami komoly előrelépést jelent elődjeivel és a konkurenciával szemben – legalábbis érzékenység terén.

Nyilván említeni sem kell, hogy az igaz FPS-rajongó számára egy igazán pontos és jól gyorsuló egér nagyon sokat ér. Most nem is lehet majd okuk panaszra e téren. A redmondi cégóriás a BlueTrack optikai szenzorjának segítségével igencsak kitett magáért. Azon felül, hogy 4000dpi lett az elérhető maximális érzékenysége az új SideWinder X8-nak, az érzékelőből érkező adatokat 13000 fps sebességgel dolgozza fel, ezáltal kényelmesen lekezeli a 75G gyorsulással mozgó kezet is. Másik érdekessége, hogy bár vezeték nélküli egérről van szó, van vezetékes üzemmódja is. Ha az akkumulátora lemerül, egy mágneses megoldás segítségével csatlakoztathatjuk PC-nk USB portjára, így tovább használhatjuk, nem kell megvárnunk, míg teljesen feltöltődik.

A 70-es évekbeli sci-fit idéző kinézettel rendelkező egér 9 gombbal bír, melyek közül hetet teljesen szabadon programozhatunk, s még makrózhatjuk is őket. A makrókat menet közben is aktiválhatjuk, s ugyancsak az egéren közvetlenül állíthatjuk az érzékenységet, aminek pillanatnyi értékéről egy parányi kijelző segítségével folyamatos tájékoztatást kapunk.

Az örömünket talán egyetlen dolog tudja beárnyékolni az egérrel kapcsolatban, mégpedig az az aprócska, nehezen elfogadható tény, hogy a boltokba kerüléséig jövő év februárjáig várnunk kell.

A kilenc gomb közül hét programozható, illetve makrót is rendelhetünk hozzájuk

Hangulatfelelős

SONY NWZ S730

A Sony megújította Walkman sorozatait, melyek közül az S-sorozat hozott igazi érdekességeket. A NWZ-S730 elnevezésű termékcsalád két tagot mondhat magáénak, amelyek egymástól csak a belső memória méretében különböznek. Ebben a szériában egyelőre a 8GB-os háttértárral szerelt modellek a legizmosabbak, de biztosra vehető, hogy a 16GB-os lejátszók sem váratnak magukra sokáig.

A sok új érdekes funkció körül az egyik a zajcsökkentés, amit immár nem csak passzívan tesznek meg a fülhallgatók. A beépített mikrofonok segítségével a lejátszó a külső zaj negatívját igyekszik a hallgató füléhez továbbítani, remélve, hogy a hangok eredője 0 lesz. Ez a technológia az új Walkmanokban közel 75%-os hatásfokkal működik, de így is sokkal többet nyújt, mint passzív társaik.

Másik érdekessége a lejátszóknak a Sony SensMe technológiája, mely segítségével a lejátszó a rá töltött zenefájlokat meghatározott algoritmusok szerint (főleg a ritmust figyelembe véve) 11 különböző hangulati osztályba sorolja. Így a hatalmas zenehalmazból nem nekünk kell kiválasztani az álmos reggelhez, vagy a pörgős munkához illő dallamokat.

Természetesen a QVGA felbontású kijelzője segítségével videófájlokat (mp4, H.264/AVC, MPEG-4 , WMV 9) is lejátszhatunk Walkmanunkon az elterjedt zenei formátumok (mp3, wma, AAC-LC, Lineáris PCM) mellett.

A 7,5 mm vastagságú és 46 gramm tömegű készülék a beépített akkumulátor feltöltésével 40 óra folyamatos hanglejátszást és 10 óra videózást tesz lehetővé. A Sony új üdvöskéi 180 dollárért rendelhetőek a neten.

Második menet

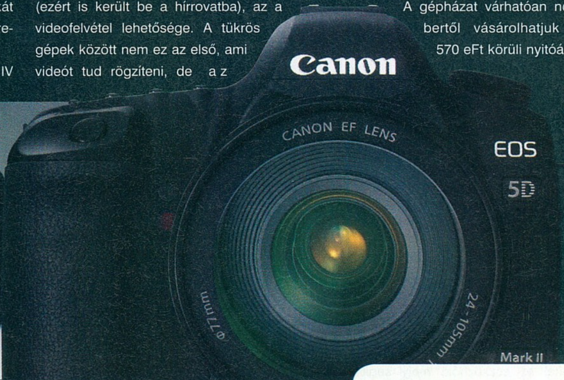
CANON Eos 5D MARK II

Profiknak szánt fotómasinákról viszonylag ritkán adunk hírt a Guru hasábjain, a Canon azonban most olyat villantott az 5D Mark II-vel, ami mindenképp említést érdemel. Az EOS 5D utódjának piacra dobásával elég sokat várt a gyártó, de bizton mondhatjuk, hogy megérte.

Elődjéhez hasonlóan teljes méretű (azaz 36 x 24 mm-es) CMOS szenzort kapott a gép, aminek felbontása 21,1 millió pixel, ez 5616x3744 képpontos fotók készítését teszi lehetővé. A szenzort ellátták egy tisztító rendszerrel, ami az előtte lévő szűrőt nagyfrekvenciás rezgéssel pormentesíti, illetve az esetlegesen ott ragadt szennyeződések árnyékát referenciafotó segítségével képes szoftveresen eltávolítani az elkészült képekről. Az 5D Mark II megkapta a Canon DiGiC IV képfeldolgozó chipjét. Az erős processzor ellenére a hatalmas felbontás miatt a sorozatképek rögzítési sebessége csak 3,9 kép/mp. Ebben a tempóban 310 képet lőhetünk jpeg tömörítéssel, de csak az UDMA kártyák használata esetén.

Ami viszont igazán nagyot szólt ebben a modellben a fotók felbontásán kívül (ezért is került be a hírrovatba), az a videofelvétel lehetősége. A tükrös gépek között nem ez az első, ami videót tud rögzíteni, de az első olyan, ami 1080p (1920x1080), azaz Full-HD felbontásra képes 30 képkocka/mp sebesség mellett. A videók hossza maximálisan fél óra lehet, de a másik korlátot (max. 4GB) figyelembe véve a PCM hang- és Quicktime MOV videóformátumú anyagok teljes felbontásban csak 12 percnyi hosszúak lehetnek.

A gépház várhatóan novembertől vásárolhatjuk meg 570 eFt körüli nyitóáron.



Én, a robot

HTC G1

Sok szó esett mostanság mobiltelefonos körökben az új platformról, melytől azt várják, hogy gyökeresen változtatja meg a mobiltelefónia arcát. Az biztos, hogy a HTC végre bejelentette a G1 elevezésű mobiltelefonját, ami egy Android alapokon nyugvó okostelefon.

Avas, ami az új operációs rendszert kiszolgálja, megfelel a mai kor elvárásainak, mindemellett paramétereiben egészen szembeszökően hasonlít az iPhone-ra. A 528 MHz-es Qualcomm processzort 64 MB RAM, illetve 128 MB ROM segíti, adattárolásra pedig az 1GB-os belső memória mellett a microSD foglalatba rakott kártyánkat használhatjuk. Kijelzője 480x320 pixeles felbontású, 3,17 hüvelyk méretű LCD, amit elcsúsztatva QWERTY-billentyűzet is a rendelkezésünkre áll. A négysávos GSM rendszere mellé megkapjuk az GPRS, EDGE, UMTS és HSDPA támogatást, valamint a helyi vezeték nélküli hálózatokra is tudunk csatlakozni 802.11b/g wi-fi rendszerén keresztül. Bluetooth szintén került bele, de az csak a headsetekkel és kihangosítókkal hajlandó kommunikálni, fájlküldésre nem alkalmas. Az Android, mint mobil operációs rendszer most mutatkozik be, s mint azt sejteni lehetett a Google (mint az egyik fő beruházó) igencsak rányomja bélyegét. A Windows-Mobile rendszerhez szokott vásárlók biztosan örülnek majd a teljes testreszabhatóságnak és a könnyű kezelhetőségnek. Bár a készülék és a rendszer új, nem kell attól tartani, hogy nem lesznek még rá szoftverek, hiszen a Google komoly díjazású pályázata segítségével gondoskodott arról, hogy már megjelenésekor közel ezer alkalmazás közül válogathassanak a vásárlók.

A kizárólagosan a T-Mobile csomagjaiban kapható készülék először csak az USA-ban lesz kapható, majd év végén debütálhat Angliában, s később nálunk is az iPhone-éhoz hasonló előfizetéses megoldással.

Az Android névre keresztelt mobil operációs rendszer nagyon ígéretesnek tűnik

LOGITECH Z-5

Azon vásárlói kedvéért, akik hordozható számítógépükkel is szeretnének kényelmesen és valamivel jobb minőségben zenét hallgatni, a Logitech most bejelentette új hangszóróját, melyet Z-5 névre keresztelt.

Ez a hangfalpár a megszokottól eltérően nem csak egy irányba szórja a számítógép által keltett hangokat, hanem omnidirekcionális hangszórói segítségével a tér minden irányába. Így nem okoz gondot, ha gépünktől távolabb kell lépnünk kis időre, ott is szinte ugyanúgy élvezhetjük kedvenc muzsikánkat. Példaként hozhatjuk továbbbá a hangos prezentációkat is, amikor nem kell laptopunkat a megfelelő irányba fordítanunk amiatt, hogy mindenki megfelelően hallhassa a hanganyagot.
A hangszórópár másik előnye, hogy áramellátásához nincs szükség külön adapterre vagy csatlakozóra, a szükséges energiát az USB csatlakozóból nyeri.

A teljes kényelem érdekében a gyártó egy vezeték nélküli távirányítót is mellékel az eszközhöz, mely segítségével azon felül, hogy a hangerősséget vezérelhetjük, a médialejátszó programunkat indíthatjuk, illetve a lejátszási listában szereplő bejegyzések között szabadon navigálhatunk.

A Windows és Mac rendszerekkel kompatibilis hangfalszett már kapható lesz, mire a Guru jelen száma megjelenik, de az ára most még nem ismert.

A mellékelt távirányítóval elérhetők a médialejátszó szoftver egyszerűbb funkciói

Masterfield TRAINING
IT COURSES FOR PROFESSIONALS
MASTERFIELD Oktatóközpont az IT oktatás mestere
www.masterfield.hu
06-1-288-0176
info@masterfield.hu

Akarsz a legjobb programozó lenni? Tanulj nálunk – akár INGYEN is!

Átfogó informatikai tudás a Masterfieldtől egy lépésben – az operációs rendszerektől a szoftver-fejlesztésig:
Masterfield Start –120 órás, intenzív általános tanfolyam az informatikai alapismeretek áttekintésétől a szoftverfejlesztés és – tesztelés gyakorlatáig.
Masterfield Java Start –120 órás, intenzív, a Java technológiára koncentráló tanfolyam gyakorlati programozási ismeretekkel.

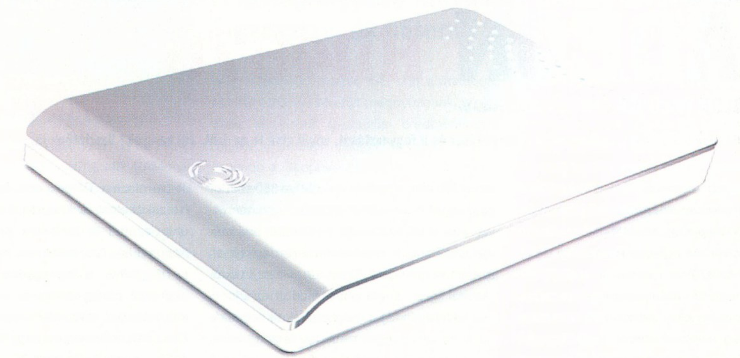
A SZINTFELMÉRÉSEN LEGJOBBAN TELJESÍTŐ HALLGATÓK INGYENESEN VEHETNEK RÉSZT TANFOLYAMAINKON. Jelentkezés, szintfelmérés, tanfolyamok indulása folyamatosan

Renoir

LG KC910

A Viewty utódjaként az LG bejelentette újabb mobiltelefonját. A KC910 típusjel, illetve a tetszetősebb Renoir név alatt futó készüléket nem titkoltan az iPhone ellenfeléül szánja a gyártó. A mindössze 14 mm vastag telefon elülső felét egy 3 hüvelykes érintőképernyő uralja, mely 240x400 pixel felbontású. Nincs rejtett billentyűzete, így meg kell elégednünk a három előlapi gombbal, de a kezelését így is egyszerűnek ígéri a gyártó.

A hátoldal is tartogat érdekességeket, ugyanis a lencsevédővel is óvott Schneider-Kreuznach optika mögött 8 megapixeles cmos-érzékelő kapott helyet, ami mutatós szám az adatlapon, ráadásul a beépített GPS-vevő segítségével az elkészült képeket megfelelő lefedettség esetén automatikusan geotageli is. A rendszer rendelkezik képstabilizátorral és az automata mellett manuális fókusszal, valamint xenon vakuval is. Mindemellett a videofelvételi lehetőségei is igencsak szemrevalóak, hiszen 640x480 képpontos, 30 kép/mp sebességű videók mellett alacsonyabb (320x240) felbontáson lehetőség van 120 kép/mp mintavételezésű mozgóképek felvételére is. Lejátszáskor elboldogul a DivX és XviD kódolású videókkal is. Az élvezhetőbb hanglejátszás érdekében Dolby Mobile funkcióval is ellátták a készüléket. A négysávos mobil megbirkózik az UMTS és HSDPA rendszerekkel, valamint rendelkezik Wi-Fi csatolóval, Bluetooth 2.0 interfésszel, fentiek mellett TV-kimenet is megtalálható rajta. Belső memóriájának kapacitásáról pontos információ egyelőre nem érkezett, de microSD bővítési lehetőség biztosan szerepel a funkciók listáján. Megjelenése októberben várható.



Liliputi ügynökök

SEEGATE FreeAgent

A Seagate bővítette FreeAgent fantázianevű külső adattároló sorozatát. Az öttagú család segítségével a cég igyekszik mindenki elvárásainak megfelelni.

Aki csak egy kicsi, könnyű, de mégis elegendő tárkapacitással rendelkező külső merevlemezre vágyik, annak ajánlja a cég FreeAgent Go márkanevű eszközeit. A négy színben (fekete, ezüst, piros és kék) rendelhető meghajtók közös tulajdonsága a 160 grammos tömeg, valamint a 12.5 x 80 x 130 mm-es méret. Mindegyikük egyetlen USB 2.0 csatolóval rendelkezik, melyen keresztül a működésükhöz szükséges energiát is megkapják. Belsejükben 250, 320 és 500GB méretű 5400rpm sebességgel forgó merevlemezek kaptak helyet.

Az asztali gépek komolyabb tárkapacitású kiegészítőt kaptak FreeAgent Desk és FreeAgent Xtreme néven. Mindkettő 175.0 x 33.7 x 172 mm-es fizikai mérettel rendelkezik, az utóbbi azonban kicsit nehezebb társánál. Ezekben már 7200-as percenkénti fordulatszámmal üzemelő meghajtókat találhatunk. Méretük 500GB-nál kezdődik, s maximálisan 1500GB-os mérettel rendelkezhetnek. Külön elnevezést azért érdemeltek ki, mert a Desk csak USB, míg az Xtreme FireWire400 és eSata csatlakozókkal is rendelkezik.

Nem csak a Windows rendszert használó vásárlóira gondolt a Seagate, a család két tagja a Mac-eseknek készült. A Go for Mac, és Desk for Mac a Mac OS X 10.4.9 vagy afölötti verziószámú operációs rendszert futtatók számára használható. Az egységek picit nagyobbak, nehezebbek és drágábbak is Windowsos társaiknál, viszont a FireWire800-as csatlakozó mindkettőjükön megtalálható.

RADEON HD4670

AZ UTOLSÓ CSAPÁS

írta · Horváth Patrik

Végy egy Radeon HD3850-et, csökkentsd a hőtermelését és a fogyasztását, végül vidd le az árát. Jól hangzik? Szerintünk is...

Az AMD processzor piacon tanúsított vergődésének erőteljesen ellentmond a VGA piacon előadott látványos diadalmaskodása. Az egész a Radeon HD4850-nel és a HD4870-nel kezdődött, melyek mai napig a legjobb ár/teljesítmény mutatóval rendelkeznek a teljes palettán. A sort most valószínűleg újabb résztvevő fogja folytatni, méghozzá a belépő középkategóriában, azaz a 15-20 ezer forint közti ársávban.

Alig két hónapja debütált a GeForce 9500GT, de gyakorlatilag máris kukázni lehet, mert amit a Radeon HD4670 3-4 ezer forint többletért nyújt, az nem emberi.

TESZTKONFIGURÁCIÓ

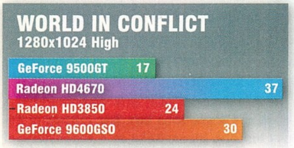
Gigabyte EP45-DS3, Intel Core 2 Duo E8200, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, 320 GB Hitachi SATA2 HDD, Windows Vista Home Premium.
A tesztkonfigurációt és a tesztben szereplő videokártyákat a Planarcomputer Kft. (www.planarcomputer.hu) biztosította a PC Guru számára.

Az RV730 chipre épülő videokártya 320 shader egységgel büszkélkedhet, azaz ugyanannyival, mint a HD3850 vagy a HD3870, ami már így sem hangzik rosszul. A raszter egységek számát megfelezték (8 vs. 16), viszont textúrázóból lazán dupla annyit kapott az újonc, ami jelentősen kihat majd a játékok sebességére. Hogy ne legyen minden fenékig tejfel, a memóriabuszt ezúttal is meghagyták 128 bitesnek, amihez 2 GHz-es GDDR3-mas modulok társulnak 512 MB mennyiségben, így a memóriasávszélesség mindössze 32 GB/s, ez meglehetősen csekély érték a HD3850 53 GB/s-éhez képest, viszont lényegesen több a HD3650 25,6-jánál. Kíváncsian vártuk vajon az erős GPU-t mennyire fogja majd vissza az alacsony memóriasávszélesség. Az RV770-nek (Radeon HD4850, Radeon 4870) elég volt a 63,5 GB/s, szóval nem tűnt reménytelennek a helyzet.

A továbbra is 55 nm-es gyártástechnológiával készülő RV730-nak több kecsegtető paramétere is van. Egyrészt rendelkezik az UVD2 videogyorsító technológiával, így a HD tartalmak lejátszása nem lehet probléma egy átlagos processzorral sem. Az LCD illetve plazma TV-kkel való egyszerű HDMI-s összeköttetést az integrált Realtek HD Audio chip ezúttal is biztosítja (immáron 7.1-es hanggal is). Tekintettel arra, hogy ezek eddig is megvoltak, a legnagyobb durranást kétség kívül a fogyasztási és hőtermelési értékek mutatják meg: 59W - igen, ötvenkilenc. Összehasonlításképpen egy Radeon HD3850 95-öt, egy GeForce 9600GSO (régebbi nevén 8800GS) pedig 90-et eszik.

Habár létezik gyári hűtési megoldás, nagyjából minden egyes gyártó a sajátját teszi a HD4670-re, így a Sapphire, az MSI, az Asus és a Gigabyte modellein is más-más ventilátort találunk, bár kíváncsian várjuk, ki lesz az első, aki bevállalja a passzív hűtést, hiszen ha a Radeon HD3870-nél meg merték csinálni (helytelenül), akkor egy 50W-tal kevesebbet zabáló grafikus chiphez illene mindenkinek hangtalan megoldást is kínálnia. Nálunk a hazánkban elsőként beszerezhető Sapphire Lite Retail változat vendégeskedett, ami a cikk írásának időpontjában egy ezressel olcsóbb volt a szintén 512 MB-os Sapphire Radeon HD3850-nél, azaz 18 ezer forintot kóstált. Mostanság a legótvarabb GeForce 9500GT-t

VIDEÓKÁRTYÁK	GEFORCE 9500GT	RADEON HD4670	RADEON HD3850	GEFORCE 9600GSO
MAG KÓDNEVE	G95	RV730	RV670	G92
GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA	65 NM	55 NM	55 NM	65 NM
TIPIKUS FOGYASZTÁS	45W	59W	95W	90W
SHADEREK SZÁMA	32	64+256	64+256	96
GPU ÓRAJELE	550 MHZ	750 MHZ	670 MHZ	550 MHZ
SHADEREK ÓRAJELE	1400 MHZ	750 MHZ	670 MHZ	1375 MHZ
MEMÓRIA ÓRAJELE	1600 MHZ	2000 MHZ	1656 MHZ	1800 MHZ
MEMÓRIA SÁVSZÉLESSÉG	25,6 GB/S	32 GB/S	50 GB/S	43,2 GB/S
MEMÓRIABUSZ	128 BIT	128 BIT	256 BIT	192 BIT
TEXTÚRÁZÓK SZÁMA	16	32	16	48
ROP EGYSÉGEK	8	8	16	12



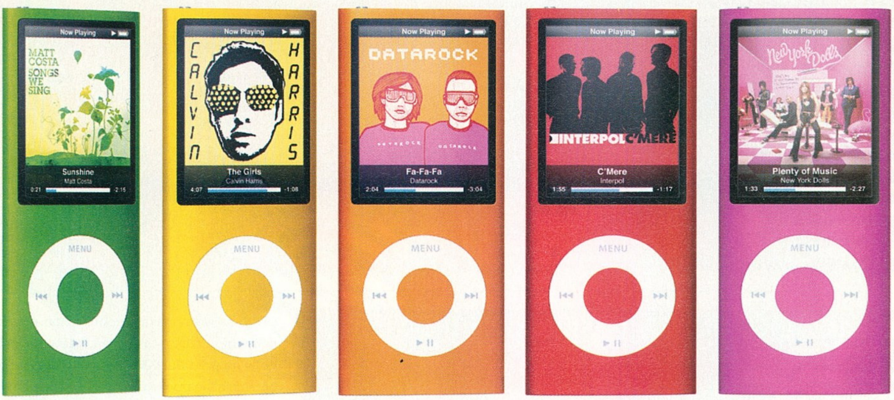
13-14 ezer forintért vihetjük haza, de ha a normális GDDR3 memóriás, 512 MB RAM-mal ellátott verzióra pályázunk, akkor majdnem 16 ezer forintot kell a pénztárnál hagynunk, ami már nagyon közel van a HD4670 induló árához. Éppen ezért a tesztben három ellenfelet tűntettünk fel az újonc mellett, a HD3850-et, a 9600GSO-t vagy régebbi nevén 8800GS-t és az árban valamivel kedvezőbb 9500GT-t (abból is a rendes 512 MB-os GDDR3-mas változatot).

Érdemes egy pillantást vetni a táblázatra az eredmények miatt. Jól látható, hogy a Radeon HD3850 és a GeForce 9600GSO elég hasonló eredményeket produkál, míg a HD4670 valamivel lemaradva, de bőven elszakadva a 9500GT-től követi őket. A teljesítménnyel tehát nincs gond, ahogyan a tuningolhatósággal sem. A grafikus magot 100, míg a memóriákat 200 MHz-cel sikerült megnyúznunk, amely átlag 10-12%-os gyorsulást eredményezett. Sajnos a hűtésért felelős rendszer nincs a csúcson a Sapphire-nál, ugyan a hőmérsékletekkel nincs különösebb gond (üresjáratban 40, terhelésre 66 fok), a zajszint nem az igazi, az apró ventilátor bizony rendesen susogós hangot ad ki komolyabb terhelésnél, amely zárt házból is kihallatszódhat, ha közel van a fülünkhöz. Kíváncsian várjuk, hogy az MSI, az Asus és a Gigabyte megoldásai mennyire lesznek hatékonyak és csendesek, mert egy ilyen alacsony fogyasztású kártya mellé igazán lehetne nagyobb méretű, de halk légkavarót pakolni.

Összességében véve meg voltunk elégedve a HD4670-nel, ha azt nézzük, hogy a HD3650 leváltására készült, egy szavunk sem lehet. A nála valamelyest butább (értsd: alacsonyabb órajelen járó, tehát lassabb) HD4650 csupán DDR2-es memóriákat kapott, itthon egyelőre nem hozzáférhető, de annyit már tudunk róla, hogy árban a 9500GT alatt, míg teljesítményben afelett lesz valamivel, tehát az AMD igyekszik az összes tátongó rést betömni, ahogy csak lehet – és jól is teszik. Ha a pletykáknak hinni lehet, akkor novemberben érkezik a HD4830, amely 480 shaderével, 256 bites memóriabuszával a 20-25 ezer forint közti ársávban fogja magát kelletni, így a 9800GT napjai is meg vannak számlálva.

"A legnagyobb durranást kétség kívül a fogyasztási és hőtermelési értékek mutatják."

Az AMD tehát nagyon okosan halad előre, az NVIDIA-nak össze kell kapnia magát, hiszen az abszolút teljesítmény nem minden, hiába a Geforce GTX280 a leggyorsabb kártya, ha a kutya sem veszi meg. Az AMD által bevezetett PPW (Performance per watt) mértékegységet szem előtt tartva a HD4670 jó eséllyel pályázhat az idei év legsikeresebb termékének díjára is az esztendő végén, hiszen az egy Wattra vetített teljesítménye legalább annyira jó, mint a HD4850-nek. Véleményünk szerint tehát a Radeon HD4670 különösen ajánlott vétel, nem pusztán a teljesítménye, hanem a fogyasztása és hőtermelése miatt is, az első olyan grafikus kártya, amelyet kis méretű TV alatt kuporgó HTPC-be is be mernénk tenni - komolyabb szellőzés nélkül.



APPLE invázió

TÁMAD A ZENESEREG írta · *Horváth Patrik*

Minden évben megrendezésre kerül legalább egy nagyszabású Apple konferencia, amelyet évek óta Steve Jobs tart. Bár többen is halálhírét keltették, ő a show legelején meggyőzött mindenkit arról, hogy igenis él és virul. Ennek legfőbb bizonyítéka az ő vezényletével lebonyolított egy órás Keynote, amely a "Let's Rock" alnevet kapta.

Idén ez már a harmadik nagy Apple rendezvény, az elsőt még januárban tartották, amelyen bemutatták országvilágnak a MacBook Air-t, a Leopard operációs rendszert és többek között az Apple TV-t. Most egy egészen más területre kalauzolt minket Steve, nevezetesen az ő kedvenc világába, a zenébe. Nyilvánvaló volt, hogy az egész esemény erről fog szólni akár hardver, akár szoftver témában. Az előadás kezdeti fázisában szokás szerint a nagy számok törvénye uralkodott, azaz jöttek a különböző statisztikai mutatók.

iTUNES

Az iTunes online zeneáruházban immáron több mint 8 és fél millió dal található meg, közel 130 ezer podcast, 30 ezer rész az összesen több mint ezer féle TV-sorozatból, 2600 hollywoodi film, továbbá 3000 alkalmazás a különálló AppStore-ban az iPod Touch és iPhone tulajok számára. A bankkártyával regisztráltak száma meghaladta a 65 milliót világszerte, ráadásul most először az Apple átvette a vezetést a Walmarttól a zenei piacon, nem kisebb neveket maga mögé utasítva, mint például a BestBuy vagy az Amazon.

Említettük a több mint ezer különböző sorozatot, nos az NBC-Apple házasság újabb állomásához érkezett, és a híres tévécsatornán vetített műsorok ezentúl visszaköszönnek az iTunes Video Store-ban. Ilyenek pl. a The Office, a Battlestar Galactica, a 30 Rocks vagy a hazánkban is vetített Monk és a Hősök.

> **AZ ITUNES ONLINE ZENEÁRUHÁZBAN IMMÁRON TÖBB MINT 8 ÉS FÉL MILLIÓ DAL TALÁLHATÓ MEG, KÖZEL 130 EZER PODCAST, 30 EZER RÉSZ AZ ÖSSZESEN TÖBB MINT EZER FÉLE TV SOROZATBÓL...**

Szintén újdonság, hogy a filmek után immáron a sorozatok is letölthetők HD felbontásban, 3 dollárért (részenként).

Ha új lehetőségek, akkor új iTunes – mondja a statisztika. Az előzetesen megszellőztetett pletykák igaznak bizonyultak és Steve Jobs valóban lerántotta a leplet az iTunes 8-ról, amely a 7.7-hez képest nem sokban változott. Természetesen bekerült a már említett HD sorozat támogatás a Store részlegbe, kapunk egy négyzethálós kinézetű új böngészőfelületet, a hangvezérléssel pedig a hátrányos helyzetűek eligazodását kívánja segíteni a cég. Az igazi újdonságot ettől függetlenül egy olyan feature szolgáltatta, amely nem is tudjuk miért maradt eddig ki a repertoárból. A Genius névre hallgató okosság két dolgot foglal magába. Az egyik a Genius playlist, melynek segítségével egy szám alapján létrehozhatunk egy olyan playlistet, ahol a kiválasztott számhoz nagyon hasonló zenék szerepelnek a gyűjteményünkből. Ehhez a program az Apple által implementált algoritmusokat hívja segítségül, és a valóságban igen jó hatásfokkal működik. A másik része ennek az újításnak a Genius Sidebar, ami egy speciális oldalsávot jelent a böngészőablakban. Ha ráállunk egy számra, akkor ebben az ablakban áttekinthetjük az előadó további nagy slágereit, amelyeket ha eddig nem szereztünk be, akkor egy kattintással letölthetjük

őket az iTunes Music Store-ból. A sidebar alsó része viszont még ennél is izgalmasabb: igazi zeneajánlóként funkcionál. Hasonlóan a lokális playlisthez, az éppen hallgatott (vagy kijelölt) számhoz hasonló stílusú nótákat ajánl nekünk a webáruházból, szintén egy kattintásos letöltéssel (és 30 másodperces „előnézettel"). Akárcsak a playlist, ez az oldalsáv is remekül funkcionál, a pár hetes tesztidőszak alatt sok olyan együttest megismertünk, akire vélhetően soha nem találtunk volna rá eme újítás nélkül.

iPOD NANO

Az iTunes 8 tehát szolgáltatta a szoftveres újdonságot, de benne volt a levegőben, hogy bizony itt valami egészen más bejelentés is lesz. Minden extravagánsabb felvezetés nélkül Steve közölte, hogy elkészítették az iPod nano negyedik generációját, amely a legsikeresebb második generációshoz hasonlóan ismét hosszúkás külsőt kapott. Az eddigi legvékonyabb (6,2 mm) iPod alumínium és üveg bevonatú vázat kapott, ami egyfajta eleganciát és „cool"-ságot kölcsönöz neki, erre csak rátesz egy lapáttal a borotvához hasonló vastagság. Az új nano új kezelőfelületet is kapott, amely a beépített giroszkópnak köszönhetően a készülék forgatásával megegyező irányban változik, akárcsak az iPhone-ban vagy az iPod Touchban. Lejátszás közben a középső gombot lenyomva lehetőségünk van Genius playlist létrehozására, amelyeket aztán el is menthetünk, ha megtetszenek. A szokásos programokon kívül helyet kapott az új iPodban egy diktafon funkció, amit a mellékelt mikrofonos fülhallgatóval tudunk működésre bírni. Szintén újítás a remélhetőleg kikapcsolható Shake to shuffle funkció, ami nem csinál mást, mint véletlenszerűen számot vált, ha a készüléket megrázzuk. A cég büszkén hirdeti, hogy a legújabb iPod nano rendkívül nagy értékben újrahasznosítható és mentes mindenféle környezetszennyező anyagtól, mint például az arzén vagy a PVC. A lejátszási idő nem változott, azaz zenénél 24 óra, videóknál 4 óra. A negyedik generáció két méretben indult hódító útjára, az egyik 8 GB, a másik 16 GB tárhellyel gazdálkodhat. A 149 illetve 199 dolláros árcédulával büszkélkedő nano-k első hulláma már hazánkat is elérte, de nálunk egyelőre csak a kisebbik modell vásárolható meg, 40-42 ezer forintos bruttó áron (jó hír, hogy a színválaszték megegyezik az olcsóbb és a drágább modell esetében is). Az új, mikrofonos, hangerőszabályzós fülhallgatót külön is megvásárolhatjuk körülbelül 6 ezer forintnak megfelelő áron. Ezen kívül egy három méretű párnával és bépített mélysugárzóval felszerelt "agybadugós" fülhallgató is elérhetővé vált a hónapban 79 dolláros, azaz durván 16-18 ezer forintos áron, amit mi látatlanban is irreálisan drágának tartunk.

Habár erőteljesen haldoklik a többiekhez képest vastagnak és nehéznek mondható iPod Classic, mégis csavart rajta egyet a gyártó. Eltűnt a vastagabb 160 GB-os verzió, helyette megmaradt a vékonyabb, amelyben a 80 gigás merevlemezt 120-asra cserélték, ráadásul mindezt változatlan áron kínálják, amely 249 dollárt, azaz durván 60-65 ezer forintot jelent.

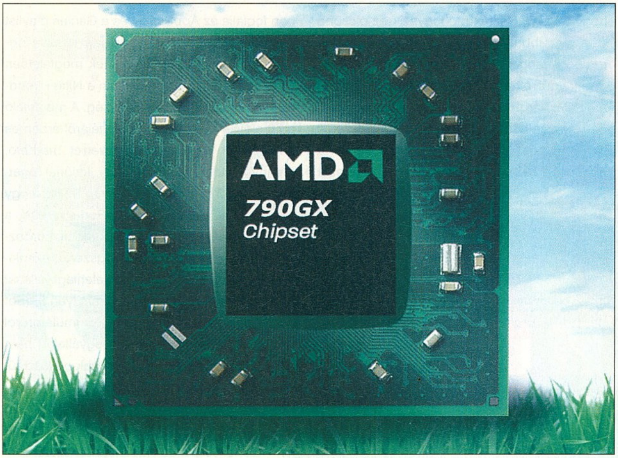
iPOD TOUCH

Hasonló mértékben frissült az iPod Touch is, amely megkapta a sokak által hiányolt hangerőszabályzó gombokat (bal oldalon), és hangszóróval is bővült. A továbbra is rozsdamentes acélból készült Touch már a legújabb, 2.1-es szoftverrel érkezik, ami magában foglalja az AppStore-t és a Genius playlist feature-t. Sportolók valószínűleg díjazni fogják, hogy az előzetes terveknek megfelelően az új Touchban már benne van a Nike+ rendszerhez használható vevőegység. A megfelelő adót a Nike jelenlegi cipőpalettájáról érdemes kiválasztani (a Nike+ rendszerrel mérhető, mennyit futottunk, azzal hány kalóriát égettünk, stb.). Több mint figyelemre méltó, hogy tekintettel az elmúlt évek iPod-sikereire, a cég értékesítette 160 milliomodik hordozható zenelejátszóját világszerte, ezenkívül az amerikai piac jelenlegi állását nézve 4 lejátszóból 3 valamilyen iPodot jelent. Az új iPod Touch akkumulátoráról és belső áttervezéséről egyáltalán nem szólt a fáma, de igencsak valószínű, hogy az új belső kisebb csíkszélességű gyártástechnológiával készül, ellenkező esetben aligha lenne tartható a 36 órás zenei és 6 órás videó lejátszási idő.

A már említett 2.1-es szoftverfrissítést a 2.0 tulajok ingyen és bérmentve letölthetik, az 1.x-es felhasználóknak ez a móka (tekintettel a 2.0 újításaira) 10 dollárba fog kerülni. Akárcsak a nanonál, itt is jött egy kis hízókúra, ugyanis az eddigi 8 és 16 GB-os Touch-ok mellé csatlakozott egy 32 GB-os is, ezek rendre 249, 299 ill. 399 dollárba kerülnek. A frissítés minden része megtalálható az iPhone 2.1-es szoftverében, amely a felsoroltakon kívül akkumulátoros üzemidőt és kapcsolatkezelési sebességeket javít, gyorsabb iTunes backupolást tesz lehetővé, és a rengeteg bug eltávolításán kívül a hívásmegszakadások számát is igyekeztek minimálisra csökkenteni, így minden iPhone tulajnak kötelező eme ingyenes update.

ÖSSZEGZÉS

A show végét három játékbemutató (Spore Origins, Real Soccer 2009, Need For Speed: Undercover) és Jack Johnson minikoncertje zárta. Így elmondható, hogy ismét egy tartalmas Keynote-on vagyunk túl, ám nagyon hiányoztak az igazi hardveres újdonságok, mint pl. a MacBook család frissítése (erre várhatóan október 14-én kerül sor, igyekszünk róla következő számunkban beszámolni), hiszen ha a pletykák igaznak bizonyulnak, akkor az Apple ebben a szegmesben is az alacsony árakkal kíván újabb utat törni magának, ami a netbookok korában érdekes lépésnek hangzik.



AMD 790GX

INTEGRÁLT TUNINGMESTER

írta · Horváth Patrik

Múlt havi G45-ös beszámolónkig nem érkezett meg az AMD 790GX első szállítmánya, így a tesztje – az Intel nagy szerencséjére – nem fért bele a szeptemberi számba, de most itt van és kíméletlen, mint mindig.

Az AMD tavasszal mutatta be legújabb integrált videokártyával szerelt lapkakészletét, a 780G-t, amely akkor lemosott minden konkurens megoldást a piacon. Ezt a szerepet egészen nyár közepéig tudta tartani a cég, ekkor került forgalomba az NVIDIA GeFoce 8200-as chipsete, amely teljesítményben és szolgáltatásokban is fel tudta venni a versenyt a 780G-ben szolgálatot teljesítő Radeon HD3200-zal, ám jobban melegedett és teljesítményfelvétele is magasabb volt. Szeptemberben megérkezett az Intel legújabb megoldása, a GMA X4500HD, amely már képes volt mindenféle HD videoanyag hardveres gyorsítására, de a melegedés itt is nagy problémát jelentett, ráadásul a hőtermelés mellé nagyon-nagyon csekély teljesítmény társult – magas ár mellett. Ha ezeket összeadjuk, akkor látható, hogy az AMD-nek nem feltétlenül volt érdeke egy új lapkakészlet legyártása, ám ők mégis emellett döntöttek, mondhatni be akarták biztosítani magukat.

A 790GX ötvözi a 780G és a 790X előnyeit, mindezt megfejelve egy új déli híddal. Átmentették a 780G-ből az integrált grafikus vezérlőt, ráadásul tuningoltak rajta egy nagyot; megmaradt a Hybrid CrossFire támogatás, melynek segítségével az integrált és a dedikált VGA-k ereje összeadható (valamint 2D-ben a dedikált kártya teljesen lekapcsolható). A Hybrid CrossFire-ön kívül megtalálhatjuk a hétköznapi CrossFireX-et is, ez a 790X hozadéka. Az új SB750-es déli híd a cég elmondása (és a tesztek tanusága) alapján a Phenom processzorok tuningolásában játszik kulcsfontosságú szerepet, egyes modelleknél +100-200 MHz is elérhető a többi AM2-es chipsethez képest.

TESZTKONFIG

MSI 790GX Platinum, AMD Athlon 64 X2 5400 Black Edition, 2x1 GB OCZ Reaper DDR2-800, Hitachi 320 GB SATA2 HDD, Windows Vista Home Premium

A tesztgépet és az MSI 790GX Platinumot a Planarcomputer Kft. (www.planarcomputer.hu) biztosította a PC Guru számára.

A specifikációk alapján az RS780D északi hídba épített Radeon HD3300 40%-kal gyorsabb elődjénél, hiszen a grafikus mag órajelét 500-ról 700 MHz-re emelték. Ami ennél is fontosabb, hogy ezt az amúgy sem alacsony értéket további 150 MHz-cel sikerült megfejelnünk, amely játékok alatt is érzékelhetően jótékony hatást produkál. A memória sávszélesség sajnos továbbra is sarkalatos pontja ezeknek a megoldásoknak, a fizikai RAM-on kívül egy nyákra égetett 128 MB-os 1333 MHz-es chipet (SidePort) is fel tud használni a VGA, bár tekintettel arra, hogy ez egy 32 bites buszon csatlakozik a GPU-hoz, sávszélessége megegyezik egy 667 MHz-es közönséges memóriamodullal, aminél a rendszermemória jó eséllyel gyorsabb (800 MHz). Mindenesetre a próbálkozás díjazandó, reméljük a jövőben a memóriaelérésen is sikerül némileg változtatnia a cégnek, az erős grafikus mag már megvan hozzá.
Az integrált hangkártyával való együttműködés továbbra is támogatott a HDMI kimeneten keresztül, azaz egy LCD TV-re gond nélkül rávarázsolhatjuk a hangot és a képet egyetlen kábellel. A Radeon HD3200-ban megismert HD gyorsítási algoritmusok változatlanok maradtak, azaz minden fontosabb HD kodeket (H.264, VC-1, WMVHD) támogat a HD3300 is.

Ami a teljesítményt illeti, nos az összehasonlíthatatlan a múlt hónapban tesztelt Intel X4500HD-val. Gears of war-ban közel háromszor annyi fps-t pumpált ki magából a Radeon HD3300, ráadásul 800x600-ban közepes részletességi beállításokkal is sikerült játszható eredményt produkálnia egy kis tuning után. Call of Duty 4-ben 1024x768 normál beállításokkal szintén hasonló eredménnyel zárult, így elmondható, hogy az újabb játékokban érdemes ezt a két felbontást és az alacsony vagy a közepes részletességet választani. Ami a melegedést illeti, tíz perc folyamatos gyilkolászás után sem sikerült 36 foknál magasabbra emelni az északi híd hőmérsékletét (ebben van ugye a videokártya), ami – figyelembe véve a 20 fokos környezeti hőmérsékletet – durván jó értéknek mondható, igaz ebben nagy szerepe volt az MSI 790GX Platinumon található CircuPipe hűtőrendszernek is.

Mindent összegezve tisztán látszik, hogy az AMD az ATX-es alaplapok területén is letette újabb névjegyét, amivel egyetlen nagy probléma van csak: nem kompatibilis az Intel processzorokkal. Ha az lenne, kétség kívül nem a P35 illetve a P45 produkálná a legjobb eladásokat a mainstream szegmensben. Ezt viszont az AMD nem teheti meg, hiszen így is nagyon rosszul áll a processzor bizniszben. Reméljük a kiválóra sikerült 790GX sokak vásárlási kedvét meghozza majd.

MICROSOFT Wireless Media Desktop 1000

7.4

írta: Spiderman

A Microsoft hardvergyártó műhelyéből sok érdekes csoda került már ki, olcsó vezeték nélküli billentyűzetből viszont a Wireless Media Desktop 1000 az első.

A klaviatúra, ahogyan arra nevéből is következtethetünk, nemcsak vezeték nélküli adatátvitelt használ, hanem multimédiás gombokkal is felszerelték.

A szett egy billentyűzetből és egy egérből áll, valamint természetesen van egy vevőegység is, amit USB porton keresztül tudunk a PC-hez csatlakoztatni. A klaviatúra és az egér egyaránt 2-2 AA méretű elemmel működik, ezek részét képezik a csomagolásnak. Bár letesztelni nem volt időnk, a gyártó szerint kb. 12 illetve 6 hónap a rendelkezésre állási idő, a billentyűzet javára. A szett hatótávolsága elég nagy, egy átlagos méretű nappaliban – feltéve, hogy a vevő jó helyre került – nem lesz gondunk.

A hardverek formatervezése viszonylag különleges. A billentyűzet hullám formájú, sajnos ez nem feltétlenül előnyös, mert a hosszas gépelés a szokásosnál valamivel kényelmetlenebb. A Wireless Media Desktop 1000 követi azt a trendet, amely a vékonyabb F-gombok felé mutat (de szerencsére legalább a kurzormozgató gombok feletti rész hagyományos elrendezésű). Az F-gombok egyébként nemcsak funkciógombként, hanem gyorsbillentyűként is szolgálhatnak, ha üzemmódot váltunk. Ilyenkor például a nyomtatási ablakot vagy a levelezőprogramot hívhatjuk meg, elmenthetjük az éppen szerkesztett dokumentumokat, vagy előre-hátra lépkedhetünk az internetböngészőben.

Legfelülre 17 multimédiás gomb került, ezeket a Media Center vagy a Media Player vezérlésére használhatjuk. Az egér optikai szenzort tartalmaz és eléggé minimalista kialakítású, egyetlen pozitívuma az, hogy jobb és balkezesek is tudják használni. Felbontása az FPS játékokhoz (belépő szintről lévén szó) értelemszerűen nem elég. A Wireless Media Desktop 1000 Windows és Mac OS X alatt egyaránt használható.

Info: www.microsoft.com
Ár: 9900 Ft

TRUST Laser Gamer Mouse Elite

9.1

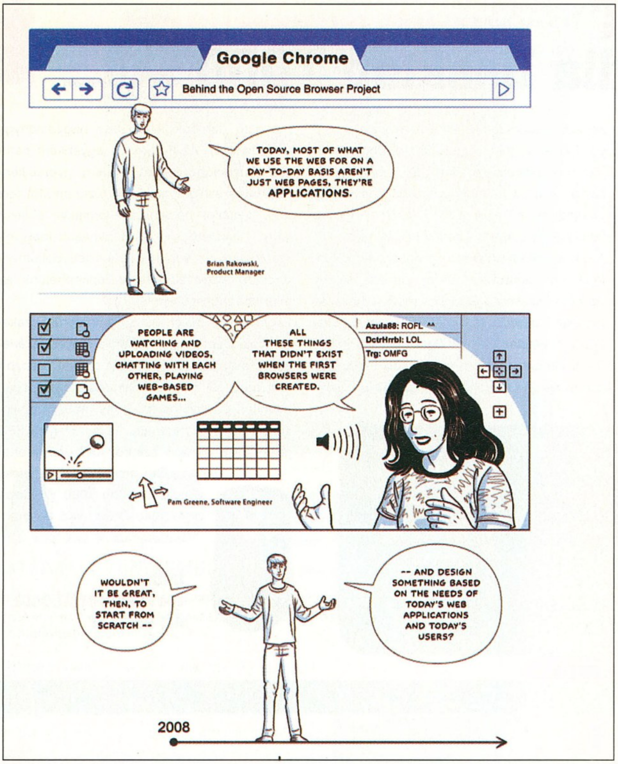
írta: Zsola

Ha játékra termett egeret kell elképzelnünk, akkor valamilyen ehhez hasonló formára és markáns színekre gondolunk, olyan praktikus kiegészítőkkel, mint például a felbontás változtatására szolgáló gomb. Ennyi természetesen még nem ad el egy egeret, ahhoz, hogy a játékos mindennapokban hasznát vegyük, nagy felületű teflontalpakkal kell rendelkeznie, no meg – hogy erős kezünk hihetetlen gyorsulását valamely csökkentse – egyénileg bővíthető súlyokkal.

A Trust egere minden fenti követelménynek kiválóan megfelel, fogása jobbkezesek számára kényelmes, a benne felhasznált anyagok valóban minőségiek. Ha nem teszünk bele súlyokat, akkor a gumírozott és jól ívelt oldalnak köszönhetően megemelni is könnyű, de a tenyér alatti területre legfeljebb hét, azonos súlyú korongot illesztve már nem nagyon fogjuk emelgetni az egeret. A gombokra se lehet panaszunk, és az oldalra dönthető görgetőkerék is tökéletes. Az alatta lévő dpi és M feliratú gombokkal a felbontást, illetve az egyéni beállításokat érhetjük el. Ha feltelepítjük az egér szoftverét, a nagyokéhoz hasonló szolgáltatásokat kapunk, játékok alatt nem csak egyetlen gombot, de teljes gombsorozatokat, makrókat játszhatunk vissza az egér egyetlen gombjának a megnyomásával. Természetesen az X-Y érzékenységet is megadhatjuk minden egyes felbontásfokozatban – ezekből egyébként négy, különféle színekkel jelzett lépcsőnk lehet. Egyéni beállításokból három lehet, ezek az egér belső memóriájában tárolódnak el, ezek visszajátszásához már nem kell a gépre telepített szoftver. Így egy LAN-partin is jól használható a legfeljebb 3200 dpi-s felbontás és a 6,4 Mpixel/s letapogatással elérhető 20G-s gyorsulásérzékelés. Tesztünk alatt minden elérhető felületen jól működött.

Mivel a felbontásokat, egyéni üzemmódokat különféle színű LED-ek jelzik, a színkavalkád az egyetlen, ami zavarhat – főleg, mert a Trust felirat is színváltós. Ez utóbbi szinte az egyetlen, ami furcsa lehet, az egér minden tekintetben tökéletes.

Info: www.rce.hu
Ár: 12.990 Ft



> „…a Chrome minden böngészőlapot külön folyamatként futtat. Így ha egy lap összeomlik, nem rántja magával a teljes böngészőt."

GOOGLE Chrome

KELL EZ NEKÜNK?

írta · *Mészáros Csaba*

Ígéretes új versenyző a böngészőpiacon a Chrome, amelynek a Google szándékai szerint a jövőben a webes alkalmazások ideális futtatási platformjaként jut majd főszerep.

Megint egy újabb böngésző, hagyjanak már békén, mondhatnánk a Chrome láttán, de mivel a szoftver a Google műhelyéből érkezett, mindenképpen érdemes behatóbban foglalkozni vele. Nincs még egy olyan ádáz küzdelem egyetlen programkategóriában sem, mint a teljesen ingyenes webböngészők között, ami hosszú évekkel ezelőtt a Microsoft belépésével, az Internet Explorer megjelenésével kezdődött. Mind ez ideig egyetlen komoly kihívó jelent meg az arénában, amely veszélyeztetni tudja a piacvezető dominanciáját: a Mozilla-fejlesztésű, nyílt forráskódú Firefox szép lassan dolgozza le behozhatatlannak tűnő hátrányát (lásd keretes írásunkat). Most pedig itt a Chrome (legalábbis annak bétaváltozata), amely azért indul jó esélyekkel a reménytelennek tűnő küzdelemben, mert egy olyan, nagy tőkeerejű sikervállalkozás áll mögötte, amelynek egyik nem titkolt célja a Microsoft piaci pozícióinak megingatása. Márpedig a keresési versenyben jelenleg a Google a fölényes nyerő, és az MS Office riválisának szánt Google Dokumentumokkal, valamint az ugyancsak egyre népszerűbb Gmail levelezővel más Microsoft-kulcsterületeken is igyekszik borsot törni a szoftverfejlesztő óriás orra alá.

A PUDING PRÓBÁJA...

Lássuk tehát, mit tud felmutatni a keresőkirály ezen a számára merőben új területen. Az egyelőre az XP és a Vista alatt futó program telepítőjét a www.google.com/chrome címről tölthetjük le. A telepítés pofonegyszerű: először is elfogadjuk a felhasználási feltételeket, ami első, a felháborodások hatására módosított változatában még feljogosította volna a Google-t arra, hogy minden, a szoftver által kezelt adatot magáévá tegyen.

Első futtatáskor megkérdezi tőlünk a program, hogy át akarjuk-e vinni a könyvjelzőinket és az előzménylistát az Internet Exprolerből és a

ÍGY ÁLL A VERSENY

A háború kezdetén vala a Netscape és az Internet Explorer, majd az előbbi szinte teljesen elenyészett, s a Microsoft böngészője a 100 százalékos részesedés közelébe került. Aztán jött a Firefox, s fáradságos munkával világszerte 20 százalékra tornázta fel magát. Európában azért sokkal jobban áll a Mozilla programja, és közelíti a 30 százalékot. Magyarországon még ennél is népszerűbb: az Adverticum felmérése szerint augusztusban 38 százalékon állt az Internet Explorer 59 százalékával szemben. Sőt, a nyár folyamán volt egy olyan átmeneti időszak, amikor 49 százalékot ért el, és megelőzte nagy riválisát.

Jogosan merül fel a kérdés, hogy milyen esélyei lehetnek egy ilyen erős mezőnyben – ahol van még egy jelentős versenyző, a hat százalékot meghaladó részesedésű, Apple-féle Safari – a most debütáló Chrome-nak? Ha egy ismeretlen fejlesztő terméke lenne, legyen bármilyen jó, kapásból azt válaszolnánk: semmilyenek. Mivel azonban a Google áll mögötte, bármi történhet. Erre utal a kibocsátást körülvevő nagy felhajtás, melynek eredményeképpen a Net Applications piackutató cég adatai szerint a megjelenést követő napokban a Chrome világpiaci részesedése tartósan 1 százalék körül ingadozott, vagyis könnyedén megelőzte az évek óta versenyben lévő Operát, amely csupán 0,72 százalékos részesedést mondhat magáénak.

Firefoxból (mindenképpen érdemes, mert így kényelmesen hozzáférhetünk kedvenc webhelyeinkhez). A felhasználói felület a Google-tól megszokott minimalista – finomabban fogalmazva letisztult, jól áttekinthető, rosszindulatúan szemlélve primitív – dizájnt követi, ráadásul ékes magyar nyelven használható. Menüsort hiába is keresnénk rajta, a vezérlőutasítások a programablak jobb felső sarkában található, két legördülő listáról érhetők el, így a kipróbálás során később tapasztalt kompatibilitási problémákon kívül (ami egyelőre tolerálható, mivel bétaváltozatról van szó) semmi sem áll útjában a weboldalak zavartalan élvezetének.

Első látásra szembetűnik (pláne, hogy ezt üzenetben is tudatja velünk a Chrome) a cím- és keresősor összevonása: az Omnibarnak elnevezett újdonság használata először furcsának tűnhet a külön keresőmezőhöz szokott internetezőknek. Tisztességes üzleti magatartásra utaló húzás a fejlesztő részéről, hogy keresőszolgáltatásként nem csak a Google választható, hanem akár a nagy riválís Microsoft Live Search-e is megadható. A böngészőlapok sorrendje tetszetős animációval kísért egérvontatással egyszerűen átrendezhető, új lap megnyitásához pedig nem kell mást tenni, mint kattintani a jobb szélső szegélycímke mellett található plusz gombra. Ugyancsak egérvontatással bármelyik lap különálló ablakká alakítható.

Az új lap nem üresen jelenik meg, hanem fotóalbumként tárja elénk a korábban leggyakrabban meglátogatott kilenc webhely kicsinyített képét, valamint a legutóbb készített könyvjelzők és a nemrégiben bezárt lapok listáját. Egyedülálló újdonság az előzményekben való keresési lehetőség, ami nagy segítség, ha nem emlékszünk pontosan, hogy egy adott információ melyik weboldalon található.

Az aktuális weboldalakon való keresés indításához a Ctrl-F kombinációt használhatjuk, melynek hatására egy keresőmező jelenik meg a programablak jobb felső sarkában. Ahogy gépeljük be a keresett kifejezést, a program azonnal sárga színnel kiemeli az előfordulásokat az oldalon.

MEGLEPŐEN FÜRGE

Stopperóra használata nélkül is jól érzékelhető, hogy a Safari böngésző által is használt, nyílt forráskódú WebKit feldolgozó motor köré épülő Chrome igen gyorsan jeleníti meg a weboldalakat. Különösen szembetűnő ez a JavaScript kódot tartalmazó oldalak megjelenítésekor, köszönhetően az új V8-as JavaScript motornak.

Ami a biztonsági és adatvédelmi szolgáltatásokat illeti, a kártékony vagy rosszul megírt kódot tartalmazó webhelyek könnyebb elszigetelése érdekében a Chrome minden böngészőlapot külön folyamatként futtat. Így ha egy lap összeomlik, nem rántja magával a teljes böngészőt. Az adathalászat és a kártékony programok elleni védelem bekapcsolásakor a böngésző letölti a rosszindulatú webhelyek listáját, így akadályozva meg számítógépünk megfertőződését, illetve bizalmas adataink illetéktelen kezekbe kerülését. A mások által is használt számítógépen való rejtett böngészést teszi lehetővé az inkognitó üzemmód, amelyben a meglátogatott oldalak és a letöltött állományok nem kerülnek be a böngészési és a letöltési előzmények közé, s az inkognitó ablakok bezárása után törlődnek az újonnan kapott sütik. Külön ablakokban egyidejűleg böngészhetünk normál és inkognitó módban.

A Google céljai a Chrome-mal messze túlmutatnak azon, hogy egy újabb böngészővel gazdagítsa a már eddig is bőséges választékot: a program egyfajta internetes operációs rendszerként a webes alkalmazások futtatási platformjaként kíván a jövőben szolgálni. Ezért a spártai felület (hogy semmi se vonja el a figyelmünket a megjelenített tartalomtól) és a gyors JavaScript feldolgozás. Ugyancsak támogatja a futtató környezetként való használatot a Google Gears kompatibilis webhelyeken (például a Google Dokumentumokon) lévő fájlok offline üzemmódban való szerkeszthetősége. Kiválasztjuk a kívánt dokumentumot offline szerkesztésre, melynek hatására Chrome a megadott helyen parancsikont hoz létre, s ennek révén internetkapcsolat hiányában is dolgozhatunk az állományon.

Ha egy következő böngészési menetben ugyanazokkal a weboldalakkal szeretnénk kezdeni a munkát, amelyek a Chrome legutóbbi bezárásakor nyitva voltak – mivel nem ez az alepértelmezés –, ehhez némiképp alá kell merülnünk a program konfiguráló menüjében. A Google Chrome személyre szabása és irányítása nevű (szerszám ikonnal jelzett) legördülő listán válasszuk a Beállítások parancsot, és az Alapok lapon Kezdő oldalak részében jelöljük be az Az utoljára megnyitott oldalak visszaállítása lehetőséget. Itt rendelkezhetünk úgy is, hogy a böngésző mindig ugyanazokkal az általunk megadott weboldalakkal nyíljon meg.

Ha már a beállításnál tartunk, szintén az Alapok lapon tehető alapértelmezett böngészővé a Chrome, és itt adható meg az alaphelyzetbeli keresőszolgáltatás is. A párbeszédablak Kisebb trükkök lapján írhatjuk elő, hogy a letölteni kívánt állományok mely merevlemezes mappába kerüljenek, és mi legyen a böngésző nyelve, továbbá rendelkezhetünk arról, hogy a program elmentse-e a weboldalakon használat jelszavakat. Még egy beállító lap van, amely a titokzatos az A motorháztető alatt nevet kapta, s amelyen többek között megadhatjuk a sütik kezelésének módját és a weboldalak titkosításának a paramétereit.

NE DOBJUK KI A RÉGI BÖNGÉSZŐNKET!

Mindenképpen érdemes kipróbálni a Chrome-ot, amely merőben újszerű megjelenésével és szolgáltatásaival ismét színt visz a szörfölésbe. Egyelőre azonban nem ajánljuk a kizárólagos használatát: ne feledjük, hogy bétaváltozatról van szó, amely még sok tekintetben csiszolásra szorul, ráadásul hiányzik belőle egy sor olyan funkció – bedolgozók, letöltéskezelő, könyvjelző-kezelés –, amit más programokban már megszokhattunk.

Mobiljátékok

irta · LtB

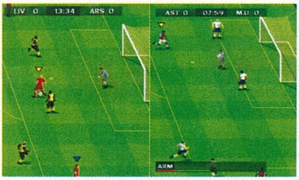
Az iPhone dübörgő előretörését úgy látszik semmi sem állíthatja meg, e hónap mobilrovatában is dominálnak az Apple készülékére írt programok. Ettől függetlenül a nagyobb piacot még mindig a Java platform jelenti, így az érintőképernyős csodakészülékkel nem rendelkezőknek is jut egy kitűnő foci az EA menetrendszerűen érkező FIFA-sorozatából.

FIFA 09

Fejlesztő: *EA Mobile* Értékelés: *9/10*
Platform: *Java*

A mobil focis programok fejlődésük ütemét tekintve bőven ávernek a nagyobb platformokon megjelenő társaikra. A legutóbb tesztelt UEFA Euro 2008 is igen nagy előrelépés volt a FIFA 08-hoz képest, ám könnyedén sikerült rátenni még egy lapáttal az új verzióban.

Az első újítás rögtön szemet szúr, hiszen a játék indítása után nyomban megkérdezi, melyik a kedvenc klubcsapatunk. Az erre a kérdésre adott válasz meghatározza a menük kinézetét és színvilágát, hozzáigazítva azt az adott klub színeihez. A lehetőségek körülbelül a megszokottak, van barátságos mérkőzés, gyakorolhatunk, játszhatunk bajnokságot, és természetesen a büntetők sem maradhattak ki. Az újdonság itt a Challenge mód képében jelentkezik, melyben adott szituációkat kell



megoldanunk és jutalomkártya jár a sikerért. Ilyen kártyából egyszerre egy lehet nálunk, és a bajnokság során használható fel – például meggyógyíthatjuk egy játékosunk sérülését, illetve eltüntethetünk egy sárga vagy piros lapot. Fontos megjegyezni, hogy rengeteg új mozgás is bekerült a játékba – ez egyrészt életszerűbbé teszi a meccseket, másrészt a taktikai lehetőségeket is növeli.

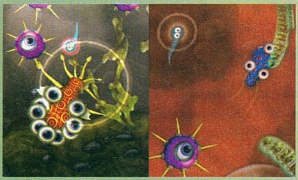
A grafika is átesett egy ráncfelvarráson, búcsút inthetünk az izometrikus nézetnek, az új megoldás életszerűbb és a kezelést is megkönnyíti. Az irányítás szerencsére nem ment el az egygombos, szuper egyszerűsített irányba, így nem kell félnünk a lehetőségek megnyirbálásától. A teljesen licencelt játékos-adatbázisával továbbra is talán a legjobb focijáték mobilon, de a Bluetooth multi hiánya a következő kiadásban már nem lesz bocsánatos bűn.

SPORE ORIGINS

Fejlesztő: *EA Mobile* Értékelés: *9/10*
Platform: *iPhone*

Nem feltétlen jutott volna valaha eszembe, hogy szívesen bújnék egy, az őslevesben úszkáló teremtmény bőrébe – akarom mondani sejthártyájába. A Spore mobil verziójában pedig pontosan ez a feladat, no meg persze életben maradni ebben a nem túl barátságos környezetben.

Harminc pályányi evolúció áll előttünk, ám kezdetben kicsi teremtményünk még meglehetősen alkalmatlan a világuralmi törekvéseink megvalósításához. A szinteken előrehaladva azonban evolúciós pontokhoz jutunk, melyekkel fejleszthetjük a lényecskét – ezzel támadó és védekező részeket, valamint érzékszerveket adhatunk neki a túlélés elősegítésére. Mindezen tevékenységek kivitelezésére



szolgál az érintőképernyőt és a gyorsulásmérőt hadrendbe állító irányítási metódus, melyről leginkább csak szuperlatívuszokban beszélhetünk. Kivételesen pontosan és természetesen irányítható a játék e módon, pillanatok alatt megszokható bárki számára.

Maga a grafikai megvalósítás sem marad el ettől a színvonaltól, a gyönyörűen megrajzolt grafika nem csak távolról emlékeztet PC-s nagy testvérére, már-már ugyanazt az élményt kapjuk. A kihívás szépen növekszik a pályák előrehaladtával, hogy aztán az utolsó két szint igazán bekeményítsen. Szinte nem lehet fogást találni a Spore iPhone verzióján, rendkívül jól sikerült átültetni az eredeti játék jellegét úgy, hogy közben kiválóan használja a platform erősségeit. A mobil játékok jövőjének hírnöke ez a program, mindenkinek érdemes legalább egy pillantást vetnie rá, ha módjában áll – egyszerűen kötelező darab!

TETRIS

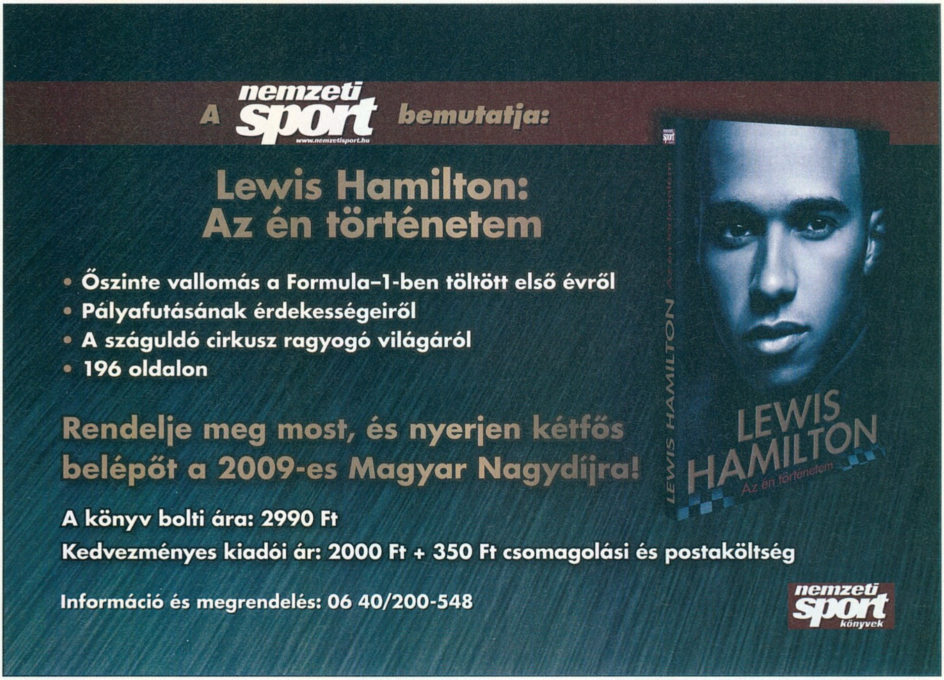
Fejlesztő: *EA Mobile* Értékelés: *7/10*
Platform: *iPhone, iPod Touch*

Minden új játékplatformnak rendelkeznie kell legalább egy (de inkább sok) Tetris-variánssal, főleg, ha az az adott készülék még hordozható is. E szinte már természeti törvénnyé szilárdult alapigazsággal természetesen az iPhone sem dacol, meg is érkezett az első nehézsúlyú versenyző.

Alexey Pajitnov klasszikus elgondolásához meglehetősen hűen ragaszkodó feldolgozásról van szó, így elvadult extremitásokra nem kell számítani a játékmódok között. Adott a Marathon néven futó, egyszerű 15 pályás menetelés, ahol a klasszikus szabályok szerint történik minden, szintenként tíz sort kell teljesítenünk és már indulunk is tovább. A Magic névre hallgató lehetőség már jóval érdekesebb,

ugyanis különböző extra eszközök színesítik a játékmenetet. A favorit ezek közül egyértelműen a Magic Crayon volt, mellyel megrajzolhatjuk a következő aláhulló elemet, de például a beszédes nevű bontógolyó is igen szórakoztató eredményt produkált.

Az irányítás természetesen érintésvezérelt, ez végtelenül kényelmes és kézreálló a legtöbb esetben, csupán az utolsó néhány – már igencsak gyors – pályán támadhatnak nehézségeink. Muszáj kitérni a szemet gyönyörködtető megvalósításra, gyors és nagyon látványos grafikával kényeztet a program, ez nem éppen megszokott tulajdonság egy Tetristől. Talán egy szabad, csak pontszámra menő játékmód még belefért volna a választható játékmódok közé, de ettől eltekintve ez egy kifejezetten jól sikerült feldolgozása a klasszikus formulának, bátran ajánlható minden puzzle fanatikusnak.


A nemzeti sport bemutatja:
www.nemzetisport.hu
Lewis Hamilton:
Az én történetem
• Őszinte vallomás a Formula-1-ben töltött első évről
• Pályafutásának érdekességeiről
• A száguldó cirkusz ragyogó világáról
• 196 oldalon
Rendelje meg most, és nyerjen kétfős belépőt a 2009-es Magyar Nagydíjra!
A könyv bolti ára: 2990 Ft
Kedvezményes kiadói ár: 2000 Ft + 350 Ft csomagolási és postaköltség
Információ és megrendelés: 06 40/200-548
LEWIS HAMILTON
Az én történetem
nemzeti sport könyvek

DOWNLOAD.
CHIP
eu
Minden, ami szoftver
download.chip.eu
80.000 ingyenes program | 36.500 teszt | 544.000 felhasználó
download.chip.eu/hu

Ez annyira praktikus, hogy nem is értjük miért nem jutott eddig senkinek az eszébe

Hag

írta · Joshua

TREKSTOR DATASTATION ÉS CO

Mire (nem) jó egy USB kulcs?

A többek közt egészen elfogadható minőségű mp3 lejátszókat gyártó német Trekstor nemrégiben három figyelemreméltó termékkel jelentkezett. Az első a DataStation név alatt futó külső tárolóeszköz sorozatba illeszkedik, ennek megfelelően egy 2.5"-es (vagyis SFF – Small Form Factor) merevlemez, ami azonban „mezei" rokonaitól eltérően drágának tünő bőrborítást (!) kapott. Pontosabban csak bőrszerűt, mivel a diszk dobozát valójában az eredetire megtévesztésig hasonlító, de mégiscsak szintetikus réteg borítja. Így az ún. leather-clad technológiának köszönhetően jobban viseli a fizikai behatásokat, mint a természetes irha.

A második darab, ha lehet, még ennél is érdekesebb: egykori amatőr, és potenciális jövőbeni profi alkoholistaként igencsak megmelengette szívem (vagy stílusosan: megnedvesítette a torkom) az a CO névre keresztelt USB kulcs, ami egyúttal sörnyitóként is funkcionál (persze más üdítőitalokat is ki lehet vele nyitni, de minek).

Végezetül említést érdemel a világ állítólag legdrágább mp3 lejátszója is, ami Alex Shnaider, orosz-kanadai multimilliárdos (nem mellesleg egykori Forma 1-es csapattulajdonsos) megrendelésére készült. A TrekStor nem kevéssé elvetemült nevű i.Beat Organix mp3 lejátszójának alapjaira építkező eszközt 18 karátos arany borítja, amelyet 63 drágakő egészít ki stílusosan. A munkát végző mannheimi ékszerészek ezen felül egy akvamarin kövekből összefűzött lánccal is ellátták kreálmányukat.

HAPPY WAKEUP

A boldog ébredés titka

Hacsak nem vagyunk az időnek (is) bővében lévő globális fináncoligarchia tagjai, úgy valószínűleg van ébresztőóránk – vagy legalábbis olyan mobiltelefonunk, mely nevezett szerkezet legkegyetlenebb tulajdonságait örökölte meg. Mert válasszuk bár a legsimogatóbb dallamot is, a gonosz kis digitális féltégla bizony hajlamos abban a pillanatban felberregni, amikor épp az álmok tengerének legmélyebb vizein hajózunk. Nos, ezt a barbarizmust vették most célkeresztjükbe a Helsinki és Tamperei Műszaki Egyetem tudósai, akik egy olyan mobilszoftverrel örvendeztették meg az erre fogékonyakat, amely egy ügyes statisztikai analízis révén képes az ébresztésre legalkalmasabb (már ha van ilyen) időpontot megválasztani.

Az alkalmazást telepítő felhasználónak elméletileg nincs is más dolga, mint hogy a pluszfunkcióval ellátott mobilt párnája alá helyezze, ahol aztán az egy jó darabig elszöszmötöl gazdája „alvási mintáját" elemezgetve. Megfelelő mennyiségű információ birtokában aztán a HappyWakeUp névre hallgató kreálmány már képes az általa érzékelt hangok alapján eldönteni, hogy a célszemély mélyebb, vagy sekélyebb alvási fázisban leledzik-e.

Ezek után az alkalmazás türelmesen vár az ébresztéshez megfelelő pillanatra, gondosan elkerülve parancsolója mélyálomból való – amúgy az idegrendszerre bizonyítottan káros hatású – durva kirángatását.

A szoftver – fejlesztői kilétét ismerve valószínűleg nem véletlenül – egyelőre csak Nokia mobiltelefonokra érhető el.

KÉMSZEMÜVEG

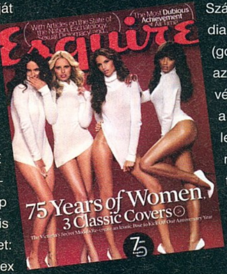
Instant kép sompolygóknak

Kémszemüveg. A homályos közös többszörös szerint ez valamiféle erősen modifikált látóüveg, nagyítóval, éjjellátóval, fényképezőgéppel, kamerával, esetleg további, a settenkedést elősegítő kütyüvel, ami kizárólag nem tiszta szándékú egyének eszköztárában lelhető fel. Nos, ez az évtizedekig érvényes prekoncepció napjainkra lassan oldódni kezdett – az elmúlt időszakot lakóhordókban átvészelő Diogenész-epigonokon kívül ma már senki sem ütközik meg különösebben azon, ha egy gyanúsan túlméretezett szemüvegvázba ütközik tekintete, inkább elismerően csettint egyett az iPodja nextgen vezérlőszervével. Arra, hogy az idő végre megérett a kémszemüvegek tömeges piacra dobására, természetesen a gyártók is azonnal ráéreztek,

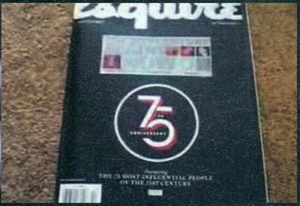
ESQUIRE 75. ÉVFOLYAM

Isten hozott az e-papír korában!

Rovatunkban folyamatosan nyomon követjük az e(lektronikus)-papír evolúciójával kapcsolatos fejleményeket. Ez év októbere valószínűleg különösképp nevezetes dátumként vonul majd be a technikatörténetbe, mivel ez az a hónap, amikor a világ első e-papír alapú tömegterméke a boltokba, pontosabban az újságosstandokra kerül. A háttérben az „ikonikus" amerikai magazin, az éppen 75-ik születésnapját ünneplő Esquire áll, mivel jubileumi számának címlapját e-papírra „nyomták"! Nem tévedés, ez a címlap valóban változó tartalmat jelenít majd meg, hála az e téren piacvezetőnek számító E Ink Corporation technológiájának. A borító – hasonlóképp e-papír alapú – belső oldala is tartogat majd meglepetéseket: itt a Ford fogja reklámozni Flex Crossover elnevezésű új modelljét, természetesen szintén multimédiás kiszerelésben.



Számunkra, az „offline" média elkötelezett támogatóinak (gondolom, ha megvették az aktuális Gurut, többé-kevésbé Ti is ide tartoztok) ez a „kísérlet" különleges jelentőséggel bír: világosan rámutat arra, hogy a nyomtatott médiában igenis maradt még élet, és egyáltalán nincs híján a tartalékoknak. Csak gondolják meg, milyen lesz, ha egyszer a Guru is hasonló technológiával megtámogatva jelenik meg...



élükön a Brandoval, amely aktuális katalógusában mindössze 165 dollárért vesztegeti egy 1.3 megapixeles digitális kamerával és mp3-lejátszójával egybeépített napszemüvegét. Az összeállítást újratölthető akkumulátor, USB interfész és 2 GB-nyi tárolókapacitás teszi teljessé.

Létezik egy kissé drágább változat is, mp3 lejátszó nélkül, ellenben 30 kép/másodperces sebességű videórögzítésre alkalmas felvevővel és microSD foglalattal. Sajnos ez utóbbi variáns nagy hátránya, hogy a felvevőgombot magán a napszemüvegen helyezték el, nem pedig – mint az olcsóbb változatnál - egy könynyedén elrejthető, vezeték nélküli távirányítón. Summa summarum: ha sötétlelkű kém volnék, jómagam az olcsóbbik változatra voksolnék, nemcsak a titkos „kapcsoló" miatt, hanem azért is, mert az mp3 lejátszóhoz kapcsolódó fülhallgató nagyszerű „magyarázatot" ad arra vonatkozólag, hogy miért is olyan Austin Powersesen szögletes az okulárém. Másfelől átlagfelhasználóként sem tiltakoznék annyira hevesen az ilyesfajta technológia ellen, hiszen ha jobban belegondolunk, a szemtengelylyel párhuzamosított digitális kamera kb. milliószorta praktikusabb, mint a mobiltelefonba integrált...

KRAMER KONTRA APPLE

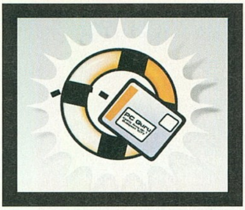
Megkerült az iPod igazi feltalálója

Az Apple innovációként marketingelt „nyúlásait" már több ízben kitárgyaltuk lapunk hasábjain – legutóbb épp a gesztusvezérelt (multi-touch) kijelzők kapcsán, ami sokak meggyőződése ellenére egyáltalán nem a cupertonioiak találmánya.

Jobsék lehengerlő erejű médianyomulásának fényében persze azonnal érthetővé válik, hogy miért kapnak nagyon kevés nyilvánosságot az olyasfajta ügyek, mint hogy a cég évek óta durva pereskedést folytat – a szakértők szerint teljesen megalapozott igényekkel fellépő – Burst.com-mal, amitől a hírek szerint több száz szabadalmat nyúltak le az iPod fejlesztéséhez...

A pereskedés mindenesetre a közelmúltban nem várt fordulatot vett, jelentkezett ugyanis az az 52 éves brit feltaláló, aki már 1979-ben(!) szabadalmaztatta IXI-névre hallgató digitális zenelejátszójának (mp3 lejátszót még se írhatok, hiszen a kérdéses formátumnak ekkor még híre-hamva sem volt) prototípusát. Kane Kramer – mert hogy így hívják az úriembert – szerencsétlenségére a kor technológiai lehetőségei még nem tették lehetővé a tömeggyártást, arról nem is szólva, hogy miniatürizált flash meghajtók híján az IXI mindössze három és fél perc zenét tudott tárolni. Ennek megfelelően Kramer nem is újította meg szabadalmát, ami a 80-as években annak rendje és módja szerint lejárt – és így már szabad préda volt előbb a Burst.com, később pedig az Apple számára. Jellemző az Apple mentalitására, hogy Kramert tanúként (!) idéztette be a Burst.com ellen folytatott per egyik meghallgatására, ahol a derék Kane annak rendje-módja szerint meg is jelent, és közel 10 órán át felelgetett az őt faggató jogászok kérdéseire.

A meghallgatás végére mindenesetre senkiben sem maradt egy szemernyi kétség sem, hogy az iPod eredeti ideája (beleértve a tényleg zseniális vezérlőszervet is) Kramer agyából pattant elő elsőként – milyen kár, hogy az ötleten az az Apple keresett (és keres majd még) dollármilliárdokat, aki a feltalálót egyáltalán nem hajlandó honorálni...



Hardvermentőöv

írta · Horváth Patrik

RAM, VGA ÉS TÁPEGYSÉG KÉRDÉSSOR

Kedves Guru!

Unalmas perceimben (húszperceimben) egy jó középkategóriás konfigot állítgatok össze magamnak, ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem. Először is, itt lenne az, ami nem problémás szerintem:

Gigabyte GA-EP35-DS3

Intel Core 2 Duo E7200

Memóriából viszont kicsit bajban vagyok, ez a 3 tűnt megfelelőnek közel azonos áron, de nem tudom melyik érné meg jobban:

GEIL Ultra 2Gb 800Mhz KIT

GEIL Black Dragon 800Mhz CL5 KIT

GEIL Black Dragon 800Mhz CL4 KIT

Mi a különbség köztük, és melyik a legjobb választás? (gondolom a CL adat a késleltetést jelenti, de nem értek hozzá). Másrészt videókártyából egy Radeon HD3870 512MB-ra gondoltam, de nem tudom, hogy a GDDR4 megér-e 3-4000 forint ráadást. Egyáltalán van-e érdemleges teljesítménykülönbség a kettő között? (a ddr3-as 23000, a ddr4-es 26000 ft durván.) Harmadrészt a táp kérdésében lenne szükségem segítségre. Ebből 2-őt találtam jónak:

Chieftech GPS-xxxAA sorozat

FSP ATX xxx-PNF sorozat

A márkán kívül az érdekelne, hogy 400 vagy 450 wattos kiszerelés lenne a jobb?

Előre is kösz a segítséget: robar

Kedves Robar!

Mivel az alaplapban és a processzorban biztos vagy, így azt tekintsük fixnek. A három memória között valóban az időzítések tesznek különbséget, továbbá az Ultra-n van egy narancssárga, alumíniumból készült hűtőborda is, míg a Black Dragonok csupaszak, ellenben van rajtuk egy-egy pirosan világító LED. Én azt venném a CL4-es Dragon és az Ultra közül, amelyik olcsóbb, valószínűleg ugyanaz a chip dolgozik mindkettőn. Gigabyte alaplap esetén érdemesebb talán a Dragont erőltetni. HD3870-et már nem biztos, hogy vennék, GDDR3-masat meg pláne. A GDDR4-es változat nagyjából egy szinten van a GeForce 9600GT-vel, ami viszont picit olcsóbb. Ha tehetném én biztos spórolnék a legolcsóbb Radeon HD4850-re, mert plusz 10-12 ezer forintért dupla teljesítményt kapsz a HD3870-hez képest. Ha nagyon kötnek az anyagiak, akkor viszont én se HD3870-et, se 9600GT-t nem vennék, hanem beruháznék egy HD4670-be, abból is a legolcsóbba, amely feltételezhetően szintén Gigabyte-tól lesz olyan 17 ezer forint környékén. Tápegységből én inkább az FSP felé hajlok, de nem árt figyelembe venni, hogy melyiken hány darab 6 tűs PCI-Express csatlakozó van (van-e egyáltalán...). Ha hosszabb távra tervezel, akkor érdemesebb lehet megvenni az 50W-tal erősebb változatot, valamivel jobb 12V-os ágai vannak.

VGA ÚJÍTÁS

Sziasztok!

A VGA-m már elég elavultnak tekinthető (Sapphire Radeon x1550) és szeretném lecserélni egy felsőkategóriás videókártyára maximum 70-80 ezer forint értékben, amivel az elkövetkezendő 2-3 évben nem lenne gond a legújabb játékok akadásmentes futtatása.

Válaszotokat előre is köszönöm, K.J.

Kedves Jenő!

A GeForce GTX 260 és a Radeon HD4870 egyaránt jó megoldást jelentenek számodra, a nagy kérdés viszont az, hogy rendelkezel-e olyan processzorral, ami ezeket egyáltalán meghajtja. A jelenlegi videokártyádból ítélve nem biztos, így ha Athlon 64 X2 illetve Core 2 Duo-nál gyengébb CPU zakatol a gépedben, akkor először egy procicserét javasolnék, mert bár érezhetően gyorsabban fognak futni a játékok egy bika VGA-tól, közel sem biztos, hogy akkora javulást fogsz tapasztalni, mint várnád, ráadásul idővel az elavult processzor semmire nem lesz elég, hiába az erős videokártya. Ha CPU-t kell cserélned, akkor a 35-40 ezer forint között mozgó Radeon HD4850 lesz a te barátod.

NOTI VAGY ASZTALI GÉP?

Tisztelt PcGuru!

Eljött az idő egy gépújításra de nem vagyok teljesen biztos magamban.

1.: Nem vagyok ezekkel a CoreDuo-kal teljesen tisztában hogy melyik betű (pl E8400, T2800) mit takar és ez nekem miért jó.

2.: Az egyik lehetőség hogy laptop lesz de azt mondták nekem, hogy azzal nem jó játszani, én pedig játékra használnám.:

-17,0' 'WXGA Glare kijelző

-nVidia GF8600M 256-768MB VGA

-AMD Turion64 X2 TL58 (1.9GHz)

-1 x 2GB memória

-250 SATA

-DVD DL

-Webkamera

-WLAN (?)

-Bluetooth

3.: Vagy egy gép amit az újságban láttam és jó lenne szerintem nekem:

-J&W JW-IG31 -MX alaplap

-Intel Core 2 DuoE8400 (3GHz) processzor

-3 Gb DDR2/800MHz memória

-750Gb SATA merevlemez

-GeForce 8800GT 512MB RAM

-400W táp

Nos ezek között kéne dönteni és ezeken milyen játék futna? Például CoD4, Crysis és a többi gépzabáló..

válaszod várom:

sniper

Kedves Márk!

A Core Duo az első generációs mobil Core processzorokat jelentette (ilyen például az általad is említett T2xxx sorozat), ezek még nem rendelkeznek 64 bites támogatással illetve azonos órajelen érezhetően lassabbak Core 2 Duo-s társaiknál. Az asztali processzoroknál az E kezdőbetű minden kétmagos CPU esetben megegyezik (kivéve a négymagosokat, amelyek Q-val indítanak), az utána lévő szám a kategóriát, az utolsó három számjegy pedig a kategórián belüli sebességet jelöli. Pl. az általad említett E8400-ban a 8-as a felsőkategóriára utal (6-os és 7-es a közép, 2-es, 4-es és 5-ös a belépő szint, tehát minél alacsonyabb az első számjegy annál lejjebb vagyunk kategóriában és árban is), a 400 pedig a 3 GHz-es modell típusszáma (az E8200 a 2,66 GHz-esé, az E8500 pedig a 3,16 GHz-esé). Ha a cél a játékok futtatása és nem a mobilitás, akkor én egészen biztos, hogy normál asztali gép mellett döntenék. Ennek két oka is van. Egyrészt

Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

már most sem lehet olyan notebookot venni, amely hibátlanul vinné maximális részletességgel a Crysis-t vagy akár a Call Of Duty 4-et, a másik pedig a bővíthetőség. Egy notinál maximum memóriát vagy merevlemezt tudsz cserélni, a processzor már egy macerásabb téma, a videokártyát pedig egyáltalán nem tudod upgrade-elni. Egy azonos tudású asztali gép ráadásul jóval olcsóbb, amiből az következik, hogy azonos áron jobb PC-t tudsz venni, mint notit. Az általad az újságban látott géppel nincs különösebb probléma, bár az árcédula döntő tényező lehet, 110 ezer forintnál biztos, hogy nem adnék többet érte. Mindazonáltal a GeForce 8800GT már elég erősen a középkategóriát képviseli, jövőre maximáális részletesség és felbontás esetén könnyen kevés lehet, érdemes lehet tehát a nem sokkal drágább Radeon HD4850-nel összerakatni egy gépet a helyi legmegbízhatóbb számítástechnikai boltban, megmutatva nekik az újságot, hogy valami ilyesmi lenne az elképzelés, csak ugye a videokártya legyen más.

VGA ZAJ PROBLÉMA

Hello!

Nemrég vettem egy xfx 8800gt 512-es videokártyát. A kártya jól szuperál csak 1 gond van: egyes játékok alatt a logók bejátszásainál sipoló hangot ad ki a kari. Ahogy belépek a gamebe, ez megszűnik. Egyébként észrevettem, hogy összefüggésben van az fps-el tehát minél magasabb az fps annál hangosabb a hang. A kártya volt bevizsgáláson, ott azt mondták, hogy mivel nincs teljesítménybeli hiba, nem cserélhetik ki. Fórumokon olvastam hogy egy csomó embert érint ez a probléma. Egyesek az áramszabályozó rész alkatrészeire gyanakodnak, mások a kondikra. Kondi is adhat ki zajt? Minden kondi a kártyán fémes, tehát nem a hagyományos elektrolit. Legfontosabb kérdésem: tönkremehet ettől a kari? Gépem adatai: Core 2 Duo E6600, asus p5b, 2gb ram, corsair vx450 táp.

üdv Gabi

Kedves Gabi!

Igen, azt a magasfrekvenciás hangot valóban a kondenzátorok és/vagy a feszültségszabályzó áramkörök adják ki, de megnyugtatásul közlöm, hogy nem fog tőle károsodni a kártya. Sajnos nem csak az NVIDIA termékeit érinti ez a probléma, ráadásul erősen gyártó és nyákfüggő is. Garanciális cserének semmiképpen nem minősül, úgyhogy kár visszavinni ezért a jövőben. Ha a sok fps negatívan hat erre a zajszintre, akkor javaslom a Vertical Sync (VSync) bekapcsolását a driverben, vagy a játékokban, amikkel játszol.

WINDOWS TELEPÍTÉSI GOND

Üdv!

Pár napja vettem új alkatrészeket a gépemhez:
Intel Core2 Duo E5200
AsRock 4Core1333-GLAN
SAPPHIRE HD 4670 512MB GDDR3 PCI-E
Kingmax 2048 MB 800Mhz
Ami régiből maradt:
Samsung HD160JJ
Codegen/Sowah 400W

Összeraktam leírásnak megfelelően és első indításnál már volt fent xp, de nem indult, csak az indító képig, utána újraindult. Sebaj, gondoltam újra kell rakni. Beraktam a telepítő lemezt és elkezdtem telepíteni. Betöltöttem a fájlokat, felraktam a HDD illesztőit és következőnél, amikor folytatást nyomok kiírja alul, hogy „kis türelmet" és egyáltalán nem megy tovább.

Kérlek segítsetek!

Kedves yet!

Ugyan ez nem feltétlenül a Hardvermentőövbe illik, de azért válaszolok. Elmondásod alapján egy SP1-es vagy Service Pack nélküli XP-t próbálsz meg feltenni (ezt abból gondolom, hogy a SATA-s merevlemezhez lévő drivert is felteszed), ha nem így van (tehát SP2-es vagy SP3-masat telepítesz), akkor hagyd a fenébe a HDD drivert, a telepítő fel fogja ismerni a vinyót. Sajnos a SATA merevlemezeknél legalább 20-30 másodpercet kell várni az általad említett képernyőnél, mire megtörténik az inicializáció, utána már elő fog jönni a Felhasználói licensz elfogadására buzdító felület és F8-at nyomva elkezdheted a tényleges telepítést (partíció kiválasztása, formázásra). Ha sehogy nem sikerül megoldani a problémát, akkor két dolgot tudok javasolni: 1, dugdosd végig az összes SATA csatlakozón a merevlemezt, hátha valamelyikkel jó lesz 2, kérj kölcsön egy SP2-es vagy SP3-mas Windows XP telepítő CD-t és próbáld meg arról felrakni a rendszert (a szériaszámod ugyanúgy működik vele, mint a régebbi XP-dnél, kivéve, ha törtről beszélünk...). Remélem valamelyik megoldás segít majd.

EXTRA GÉPEK, VONZÓ ÁRON

NVIDIA GeForce

intel Core 2 Duo inside

■ ACOMP ZENITH EXTRA
115,900 Ft + 20% ÁFA

Csúcskategóriás multimédia számítógép, amely a legkomolyabb munkákra is alkalmas. A legújabb Intel Core 2 Duo processzorral és a hatalmas 3GB memóriakapacitással leginkább számításigényes alkalmazások - mint például a videó vágás, nagyfelbontású grafika készítés - is gördülékenyen futtathatóak. A felsőkategóriás videokártyával a programok még szebbek és gyorsabbak lehetnek. Az LCD kijelzős professzionális ház 430W-os prémium minőségű tápegységet tartalmaz, ezzel biztosítva a gép megfelelő energiaellátását. A LCD kijelzőn tájékozódhat a gép működésének paramétereiről is.

- Gigabyte GA-G31M-S2L alaplap
- Intel® Core 2 Duo E8500 (3.16 GHz) processzor
- 3GB DDR2 / 800MHz memória
- 750GB SATA merevlemez
- DVD-RW (író/újraíró) meghajtó
- GeForce 9800GT 512MB RAM + TV-OUT
- Hangkártya az alaplapon
- Hálózati csatoló az alaplapon
- Multimédiakártya olvasó
- SLIM billentyűzet (magyar)
- 3 gombos, optikai egér (PS/2)
- Miditorony LCD - 430W táp (HKC)

GEFORCE 9800GT

■ ACOMP XPLORER EXTRA
66,900 Ft + 20% ÁFA

Pénztárcakímélő teljes kiépítésű multimédia számítógép. A gyors kétmagos processzor és a 2GB memória a Windows futási sebességét jelentősen megnöveli. A gépbe nagy kapacitású merevlemezt és az nVidia GeForce 9500-as, játékokhoz is kiváló videokártyáját szereltünk. DVD író, extra gyors hálózati elérést biztosító Gigabit LAN és memóriakártya olvasó segíti a munkát. A gépek esztétikus kivitelű házban kerültek kialakításra.

- J&W JW-IG31-MX alaplap
- Intel® Dual-Core E5200 (2.53GHz) processzor
- 2GB DDR2 memória
- 320GB merevlemez
- DVD-RW (író/újraíró) meghajtó
- GeForce 9500GT 512MB RAM + TV-OUT
- Hangkártya az alaplapon
- Hálózati csatoló az alaplapon
- Multimédiakártya olvasó
- SLIM billentyűzet (magyar)
- 3 gombos, optikai egér (PS/2)
- Miditorony - 420W táp

INTEL DUAL-CORE

INGYENES HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

ACOMP Számíthat ránk.
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Telefon/Fax: 339-5647, 339-5648
On-Line rendelés és aktuális árak: www.acomp.hu

A magyar olimpiai csapat hivatalos informatikai szállítója

Levrov

írta · *Miguel*

MINDJÁRT KARÁCSONY!

Na jó, igazából nem annyira, de most ez a legpozitívabb, ami eszembe jut. Stöki ötletét ellopva vázolom, mit is kell kiállnia egy lelkiismeretes levrov-gazdának.

Először is ma két autós akart elütni, bár ennek nyilván vajmi kevés köze lehet a rovathoz, bár az egyik sofőr gumicukrot evett és erőteljes sörszag áradt a gépjármű felől. Másrészről viszont – a lap történetében nyilván nem először – megesett az a csúfság, hogy már minden egyes cikk készen van, Ricco (tudjátok, a legendásan vén csávó, akiről a múltkor már megemlékeztünk [na most nem úgy, annyira még nem öreg]) épp most küldi a nyomdába az utolsó oldalakat, és mi nincs még kész? Na mi? Igen, a levrov. Kezdjünk is bele, mert nehezen magyaráznék ki három fehérlő oldalt egy hét múlva, mikor az egész szajré visszakerül hozzánk, immár mint kész újság.

BE NEM ÁLL A SZÁNK

Szevasz Miguel!

Nem vagyok egy nagy levélíró, de a szeptemberi szám kézhezvételét követően nem tudtam megállni, hogy ne ragadjak billentyűzetet **(Látjátok, kedves olvasók? Ilyen egy lelkiismeretes levrov-olvasó. - M)**. Ne aggódj, nem az Iron Maiden és a Hello Kitty vonalra kaptam fel a fejem, hanem valami egészen más kötötte le a figyelmemet. Az a helyzet, hogy már a középiskola óta gyűjtöm a magazint (ez a kilencvenes évek végét jelent egyébként), s bár egy-két szám kimaradt az évek folyamán, azért kilóra már igen durva súlyt tesz ki a szobámban helyet kapó Guru kupac. A lényeg, hogy jó pár váltást megértem az elmúlt közel tíz év során, és úgy érzem, hogy ismét tanúja vagyok egynek. Mikor a neten olvastam, hogy újultok, akkor csak kamu olvasócsalogatónak hittem **(A marketingesek köszönik a bókot, és mennek is a közeli kocsmába ünnepelni egyet. - M)**, de az újságot fellapozva örömmel tapasztaltam, hogy valami mégis változott. Például nem voltak egész oldalas képek, semmi szöveg nélkül. Oké, mondjuk nekem a Spórás nyitó oldal kicsit erős volt, akkora nagy fekete izével **(Pedig Gaben zsenialitásának egy igen szemrevaló szelete villant meg a szörny hátszőrzetében... - M)**, de ezen felül nem tudtam mibe belekötni (na jó, mégis, a Will Wright-cikk idézeteinél valami nagyon félrecsúszott, nézd csak meg). **(A korr. hiányzott arról a nyelvtanóráról, amin a teljes hasonulás szépségeiről esett szó, na és... - M)** Egész egyszerűen tovább tartott most a Guru elolvasása, mint az elmúlt fél évben bármikor. No, és ez nagyon tetszett, remélem, hogy nem egyszeri kilengésről van szó. Szóval csak így tovább, remélem jó öt évig megint nem kell majd ide írnom.

BaneLord

Hát kérlek szépen, ha ennek örültél, akkor most talán még a hajad is az asztalra teszed hatalmas vidámságodban, mert van egy igazán jó hírem: nem egyszeri kilengésről van szó, hanem ez egy tudatos változtatás – sőt, egy tudatosan összeállított változtatáscsomag egyik eleme. Ha minden jól megy, lesz itt még pár kisebb-nagyobb – divatos szóval élve – szolgáltatás-racionalizálás, főleg olyan témákban, amik miatt már régóta megdöbbentő mennyiségű, nyaklepréval bőségesen meghintett olvasói levelet kapunk. Ez még csak a kezdet, és ahogy Richard starkey elnök úr szokta mondani: „Minden egyre jobb. Napról napra jobb." (Az idézet származási helyét helyesen megtippelő elvetemültek beküldők között dedikált Guru-példányokat sorsolunk ki – ne, Ender, ne írj, neked küldünk amúgy is.)

TREHÁNYAK VAGYUNK...

Szevasztok Gurusok!

Csak azért írok, mert azt vettem észre, hogy egy kissé trehányak lettetek az utóbbi időben. A Spórás számban ugyanis legalább két olyan értékelés is van, ahol nettó hülyeségek szerepelnek a gépigénynél. Lehet ez nem tűnik olyan hatalmas nagy dolognak, de az én szememet szúrja és örök igazság, hogy az ördög a részletekben lakozik, szóval légyszi, kicsit jobban figyeljetek oda.

Szűcs Peti

Hátigenigen. Ezzel kapcsolatban csak annyit tudok közölni, hogy a felelősöket, a felelősök feletteseit és azok feletteseit kirúgtuk, így talán többet nem fordul elő ilyesmi. (Bővebben lásd Sasa intróját valahol a harmadik oldal jobb szélének közepén. [naná, hogy csak poén, nem kell mindent ilyen komolyan venni, istenem, micsoda savanyú népség]) Viszont hogy kicsit elvegyem a dolog élét, azért a „helyesen" közölt, hivatalos minimum (bah, na persze) gépigényeket is inkább a marketingesek írják manapság, szóval vegyük úgy, hogy ezzel a kis bakival (oké, ordenáré baromsággal) próbáltuk meg felhívni az elfásult közvélemény figyelmét a hardverkövetelmény-maffia elhatalmasodó befolyására.

... ÉS FORMABONTÓAK IS.

Csé Mig**(u)**el!

Bár én nem vagyok nagy horror rajongó, de annyira tetszett a Dead Space cikk a Guruban, hogy egészen felvillanyozódtam, mire a végére értem. **(Azért ismerjük be, egy horrorjáték esetében ez több mint győzelem. - M)** Először

EBBEN A HÓNAPBAN IS NYERHETSZ!

Méghozzá nem is akármit lehet nyerni, hanem rögtön három darab **CRYSIS: WARHEAD** játékot, méghozzá az **ELECTRONIC ARTS MAGYARORSZÁG** jóvoltából. Ehhez, ahogy már megszokhattátok, nem is kell mást tenni, mint megnézni a kérdést és megtalálni a helyes választ.

FONTOS: ne felejtsétek el megírni a teljes neveteket postai címeteket, hogy minél előbb tudjuk nektek postázni a nyereményeket. Sok sikert kívánunk mindenkinek!

KÉRDÉSÜNK: Mivel ér véget az eredeti Crysis?

A helyes megfejtéseket a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** címre várjuk.

A megfejtéseket **november 15**-ig fogadjuk el

nem nagyon értettem, hogy most ez mi akar lenni **(na igen vagyunk így Grath cikkeivel páran, de ugye meg is tettük a megfelelő intézkedéseket. [igen, ez is poén] - M)**, de azér csak leesett a tantusz és szerintem eszméletlenül hangulatosra sikeredett a dolog. Szóval gratulálok Grathnek, szerzett egy biztos vásárlót a PC-s Dead Space-nek.

bobek83

Nos, hogy egy személyes élménnyel gazdagítsam a levrovot, én egy hasonló, E/1-ben megírt cikk miatt szerettem bele az újságírásba. Az a cikk valamikor az előző század utolsó évtizedének első éveiben született, és a Quest for Fame című, Guitar Hero-elemekkel tarkított kalandjátékról szólt, amiben egy elektronikus pengetővel teniszütőn kellett Aerosmith-dallamokat megszólaltatni. Azóta vártam egy hasonló cikket (tudom, miért nem írtam egyet én), és mikor az előző leadáskor elolvastam Grath művét, arról kezdtem faggatni, hogy milyen részesedésre kötött szerződést a forgalmazóval a játék hazai eladásai után. Képzeljétek, a balfék, nem is gondolt ilyenre, most mondjátok meg.

VERS, DE MINEK

Üdv Miguel!

A PC Guru 2008/10. számában egy kicsit átköltött verset olvastam a Levrovban. Bár te és Grath figyelmeztetettek, de én nem voltam túl óvatos, és emiatt az ihlet és az ötlet kínzó fájdalma kapott el. A következő versben kiélem szenvedésem:

Megüresedett fórumba írok:
Szép, stílusos és érdekes tartalmú.
Ezt a lapot kedvelem,
Ez a PC Guru!

Legurulok a sarki boltig:
Áll a sor, nagy az izgalom.
Megszállottan várok, hogy eljussak a kasszáig.
Megkaphatnám már a kedvenc újságom?

Már én vagyok az első a sorba,
Az ország legolvasottabb játékmagazinját lesem,
Bele nyúlok a pénzért a pénztárcámba,
És elkap a Guru feeling, de teljesen!

Itt van. A Levrov, a H. A. G.
A melléklet csábít, vonz, elragad
A szemem a tesztekre és az előzetesekre mered
A Guru Legyen Veled!

ui.: Bizonyára lesz pár sértődékeny szerkesztő aki hiányol belőle dolgokat, de sajnálom tőlem csak ennyire futotta!

Remélem e rövid, őszinte versike a többségnek tetszik és nem vetekszik. **(Nem. Bizton állíthatom, hogy szinte sosem vetekszünk. Amúgy biztos erre a szóra gondoltál? - M)** Amúgy ez teljesen saját (azon kívül, hogy Ady Endre: A magyar ugaron című versét vettem úgymond „alapul") és ha bárki más használni akarja (bár ebben kételkedek **(Az országban, ahol Josh és Jutta sztár lehet? Barátom, belőled még felkapott dalszövegíró is lehet! - M)**), Cyberia neve szerepeljen rajta!

Hát kérem, a könnyem is kicsordul, oly megható lett ez a versike. Lássunk is némi vegytiszta őrületet, vagyis hohó, íme a „Bolond lukból" versenyszám e havi nyertese.

EEEZ HÜJJE. :)

Csöndet kérek! Mindenki boruljon térdre, imádatot mutatunk be hatalmas vezérünk, Miguel ÚR előtt! **(És ez még csak az eleje. - M)**

Remélem azon kevés ember közé tartozom, akik tényleg végigolvassák a levrovot, és így tudják, hogy mi jár az e havi hónap levelééért!! Bizony, én már kivégeztem a tőletek kapott CC3-at és a HL2-t! Jók voltak, de az Overlordot is szerettem! A nejemet juttatja eszembe a játék! :-) **(Tyű, hallod, te tényleg válni akarsz. :) - M)**

Hogy miért hülye mindenki más az adott témákban? Azért, mert nekem van igazam! Én

Nyerteseink

Előző hónapban rengeteg nyeremény várt gazdára és most meg is találtuk azokat a szerencséseket, akiknek elküldhetjük a szerkesztőségünkben árválkodó játékokat. Jöjjön tehát az impozáns lista:

TOO HUMAN
- Erdei Barnabás (Budapest)
- Tóth Viktor (Kiskunhalas)
- Liebmann Tamás (Szeged)

VIVA PINATA: TROUBLE IN PARADISE
- Farkas Krisztián (Nyírpalota)
- Bakos Tibor (Budapest)
- Tímár Péter (Hajdúszoboszló)

SPORE
- Davidovics Péter (Budapest)
- László Zsolt (Pécs)

MERCENARIES 2
- Perjámosy Istvánné (Győr)

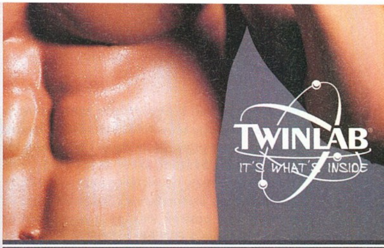
LINEAGE 2 COLLECTORS EDITION
- Kiss Csaba (Nagynémeti)

LINEAGE 2: CHAOTIC THRONE
- Ambruzs Norbert (Gyöngyöstarján)
- Vincze István (Rácalmás)

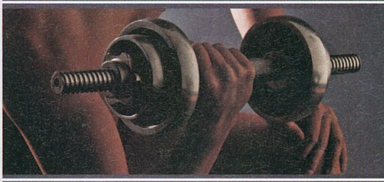
LINEAGE 2 PÓLÓ ÉS KULCSTARTÓ
- Ambruzs Norbert (Gyöngyöstarján)
- Debreceni Sándor
- Bereczki Zoltán

LINEAGE 2 DÍSZ ÉS KULCSTARTÓ
- Bereczki Zoltán
- Bíró Amália

LINEAGE 2 KÖNYV
- Győri Gábor



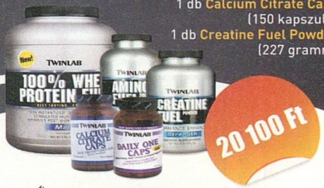
TWINLAB
AZ ÚJ TESTEDÉRT



ALAPOZÓ SPORT CSOMAG

Sportolni kezdők, illetve kihagyás után sportolni újrakezdők részére összeállított kedvezményes árú csomag a legalapvetőbb kiegészítőkkel. Az instant fehérjepor, a kálcium-magnéziummal megerősített multivitamin az erőnlétfokozás, az állóképesség, a jó közérzet alappillérei. A vitaminokkal, szénhidrátokkal kiegészített külön aminosav-komplex segít az izombontás kivédésében. Közvetlenül edzés előtt, edzés alatt, illetve edzés után ajánlott fogyasztani. A sejttérfogat-fokozó kreatin monohidrát a természetes erőfejlesztés legelemibb, legbiztonságosabb eszköze.

Az ALAPOZÓ SPORT CSOMAG tartalma:
1 db 100% Whey Protein Fuel (907 gramm) csokoládé/vanília/eper
1 db Amino Fuel Liquid (474 ml)
1 db Daily One Caps without Iron with FloraGlo (90 kapszula)
1 db Calcium Citrate Caps (150 kapszula)
1 db Creatine Fuel Powder (227 gramm)



TOZO VITAL CENTRUM 1138 Budapest, Váci út 168/B (RENO Udvar utcafront) Tel.: 237-0800
ACOMP Kft (1134 Budapest Róbert Károly Krt. 68. Tel: 339-5647)
A Magyar Olimpiai Bizottság Orvosbizottsága által ajánlott termék.
TWINLAB www.twinlab.hu

mindenhez értek! Többek között ahhoz is, hogy nem vagytok egy szavahihető társaság! (Miguel persze kivétel **(Igor, Pjotr, leül. - M)**), mert két éve, ha jól emlékszem, akkor az lett megígérve, hogy lesznek nagy nevek teljes játéknak!!! GUN, DOOM3 meg ilyennek! Az ígéretek ellenére semmi!! Volt pofátok kiszúrni a szememet az előfizetés mellé a BMFEII, a CC3 és a HL2-vel, a többi teljes játéról nem is beszélve!!! Azért ez mégiscsak nevetséges!!! Mit képzeltek magatokról! **(Igazad van, megyünk, és a föld mélyére ássuk magunkat. - M)** Most meg jönnek az üres kifogások, hogy gond volt a kódolással, meg az EA hibás verziót küldött! Éljenek a hőbörgök!!! Hajrá Magyarország! Persze... Azért király a marketingesetek!! :-) **(Mint említettem volt, már a kocsmában ünneplik az előző dicséretet, de felhívtam őket, hogy tájékoztatást adjak az újabb győzelemről – azt üzenik, hogy „egészségedre". - M)**

Másik dolog amiben szinte biztos vagyok, hogy a leveleket Miguel, illetve az aktuális szerkesztő írja! Ez még Brazilnál tűnt föl! Folyamatosan hülyeségeket írok, de mindig bekerülök! (remélem most is,mert ha nem az nagyon ciki lenne) **(Na, kábé idáig bírtuk halk kuncogással, az őszinteség eme foka már hangos röhögésre késztet minket így éjjel negyed egykor. :) - M)** Ennek persze örülök, mert van mivel dicsekedni a sakkszakkörön!! A lényeg, hogy csak így tovább, hajrá GURU és Miguel! Nálam a lányok győztek a kockákkal szemben, a Maiden tényleg gagyi!!!! Űddvőlömm a korrektúrazo nenít!

A vén kecske

Mindenekelőtt – nyilván nem elsőként – szeretném a teljes szerkesztőség nevében őszinte együttérzésünkről biztosítani a feleségedet. Azért az nem lehet hétköznapi teljesítmény, hogy ő téged minden áldott nap a teljes valódban elvisel (bár már előre hallom, ahogy saját feleségem a levrov ezen szakaszának olvasásakor erős, némi mögöttes jelentéstartalomat sem nélkülöző ciccegéseit).

Aztán szeretném cáfolni azt a híresztelést, miszerint álruhás Guru-alkalmazottak írják a leveleket, azt meg egyenesen kikérem magamnak, hogy én bármi ilyesmivel is foglalkozom – hogyisne, nem elég, hogy válaszolok, még írjak is magamnak? A hangok azt mondják, hogy ez a skizofrénia első – hopp, javítanak, második jele lenne. Viszont csak a rend kedvéért, az Overlordot megnyerted, gratulálunk, hivatalosan is te vagy az egyik legőrültebb olvasónk.

INGYEN MMO

A sokadik levél érkezik a témában, szóval már nem mehetünk el mellette szó nélkül.

Kedves(?) Miguel!

A Pc Guru 2008.09-es számban volt egy gyerek aki megjegyezte, hogy a WoW szerinte nem jó, és hogy szerinte a Cabal sokkal jobb, és hogy írhatnátok róla valamit róla.

Na most én nem mondom a WoW-ra hogy rossz, mert nem hinném, hogy az emberek annyira hülyék, hogy egy rossz játékkal játszanak egész nap **(Hogy is szól a mondás? A lócitrom finom, hiszen tízmilliárd légy nem tévedhet? - M)**. De nekem is a Cabal a kedvenc MMO-m, és tényleg írhatnátok róla valamit, mert az oldalotokon le is tölthető(igen, ingyenes annak aki nem tudná...). Amúgy tudom sok az ingyenes MMORPG, és általában ezek nem a legjobbak, de a Cabal kitűnik közülük, és tuti, hogy sokakat érdekelne, úgyhogy követeljük! És ha nem, akkor aláírásokat fogunk gyűjteni! Igen, itt a levrovban!

És akkor majd nézhetsz, hogy csak olyan üzeneteid jönnek, ahol csak a levelező neve fog szerepelni. **(Az biztos, hogy fura lesz, mármint eleve az, hogy jönnek majd levelek. - M)** Ha jól tudom nálatok Chris, Hancu, meg Ricco az, akik nagy MMO-sok, úgyhogy valamelyik tényleg írhatna róla, ha nem is többet, akkor legalább pár sort. Részemről ennyi. Ja és boldog nya.... akarom mondani boldog őszt (majdnem) mindenkinek!

ffixer

Oké emberek, velem lehet beszélni. Hivatalos bejelentés: amint Ricco akár csak pár sort is ír valamelyik ingyenes MMO-ról, mi azonnal közreadjuk azt. Így rendben van? (Figyelembe véve a tényt, hogy a lap első oldalán található szerkesztőségi kérdésekkel is három hétig kell zaklatni, mire kierőszakolja magából azt a két mondatot, nem is kötöttem rossz üzletet... :sátáni kacaj:)

Mivel egyes olvasók bevalottan fétisként tisztelik a sorszámokkal ellátott kérdéses leveleket, hát tessék, itt van egy.

KÉRDÉSEKNEK ÖZÖNE

Csá kedves Juani , akarom mondani Miguel ! (nem akarok meghalni)
Lenne egy vagy két na jó esetleg három kérdésem:

1. Mé' nem írtok a lapban esetleg a programozásról is. Ez a fejlesztés alapja nem? Legalább minden második számba írhatnátok valamit.

Nem rossz ötlet, bár talán inkább Jocot, a hardveres rész szerkesztőjét lehetne pingelni az ügy sikeres lezárása érdekében.

2. Írhatnátok a játékok technikai hátteréről. Milyen motort használ stb.

Legjobb tudomásom szerint egyrészt írunk, másrészt meg az olvasók többségét vajmi kevéssé érdekli az adott motor pontos működési metódusa, így talán kár lenne túl nagy mennyiségű energiát fektetni az ilyen leírásokba – de ha ilyen irányban szeretnél kutakodni, ajánlom az internetet: két életre is elegendő infó van arrafelé.

3. Zakkal (élni akarok) mi van ? Vegetál még a sárgolyó valamelyik szegletében ?

Meg-et-te a ka-zu-ár-ja. Nem írtam ezt már a múltkor is...?

És rakjatok be a lapba , mert ha nem rátok szakad az ég (élni akarok).

A leghűségesebb olvasótok(tűzön-vizen át):

Eagleeye

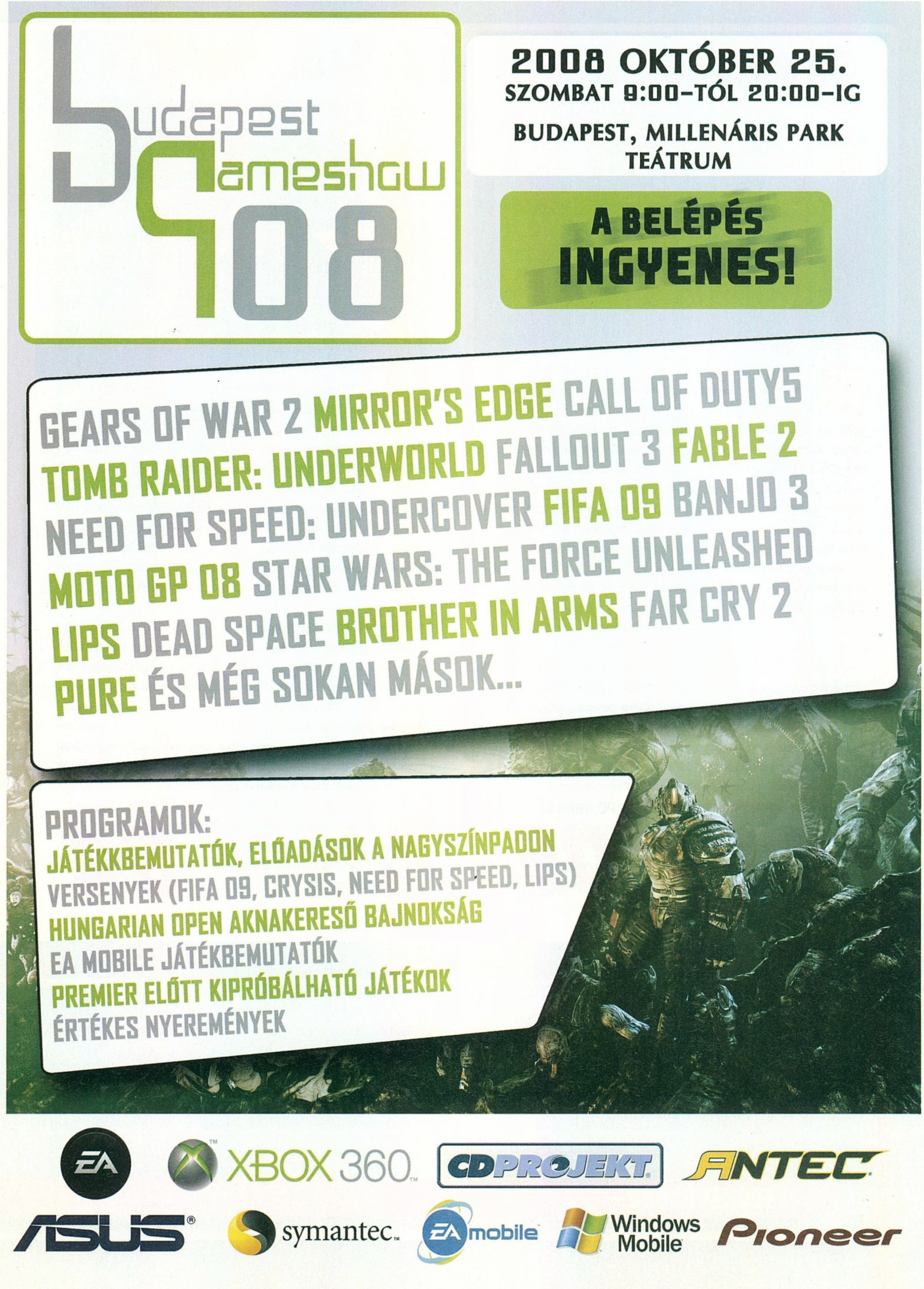
Nos, most hogy bebiztosítottam egy újabb égránkszakadás-mentes hónapot a szerkesztőségnek, lassan búcsúzom is. Ha a következő alkalommal már nem én vezetném a levrovot (NEM MONDTAM, HOGY NEM ÉN FOGOM, CSAK HOGY „HA" NEM ÉN VEZETNÉM!), akkor tudja meg a világ, hogy Bate szerkesztői minőségében a nyomdai határidőig hátralévő idő mennyiségével fordítottan arányosan veszít emberi jellemzőiből, így tíz perccel éjjel egy előtt már a szeme is vörös, nem csak a feje (és elszédült, mikor körbe-körbe forgott a székével, a hülye...).

Éljenek az éjszakázó nyomdászok!

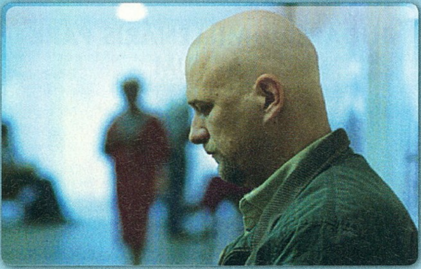
Miguel

jelentkezz a hírlevélre: dilbert@nyitottkonyv.hu

Részlet Scott Adams: *Dilbert munkahelyi túlélőkönyve* című könyvéből


budapest gameshow 08
2008 OKTÓBER 25.
SZOMBAT 9:00–TÓL 20:00–IG
BUDAPEST, MILLENÁRIS PARK
TEÁTRUM
A BELÉPÉS INGYENES!
GEARS OF WAR 2 MIRROR'S EDGE CALL OF DUTY5
TOMB RAIDER: UNDERWORLD FALLOUT 3 FABLE 2
NEED FOR SPEED: UNDERCOVER FIFA 09 BANJO 3
MOTO GP 08 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
LIPS DEAD SPACE BROTHER IN ARMS FAR CRY 2
PURE ÉS MÉG SOKAN MÁSOK...
PROGRAMOK:
JÁTÉKKBEMUTATÓK, ELŐADÁSOK A NAGYSZÍNPADON
VERSENYEK (FIFA 09, CRYSIS, NEED FOR SPEED, LIPS)
HUNGARIAN OPEN AKNAKERESŐ BAJNOKSÁG
EA MOBILE JÁTÉKBEMUTATÓK
PREMIER ELŐTT KIPRÓBÁLHATÓ JÁTÉKOK
ÉRTÉKES NYEREMÉNYEK
EA
XBOX 360
CDPROJEKT
ANTEC
ASUS
symantec.
EA mobile
Windows Mobile
Pioneer

A NYOMOZÓ

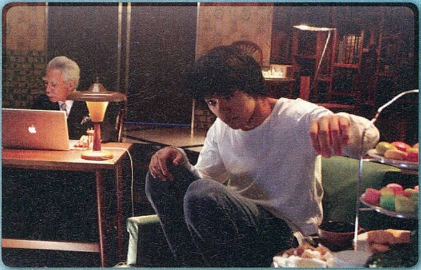


Gigor Attila elsőfilmes rendező szürrealista hangvételű krimijét már a Filmszemlén kegyeibe fogadta a közönség – nem véletlenül. Az élő ember kaotikus világa helyett a hullaház csendjét előnyben részesítő boncmester, Malkáv Tibor (Anger Zsolt zseniális megformálásában), ismeretlen megbízója kérésére megöl egy idegent, hogy az így kapott vérdíjból kifizesse az idős anyja életmentő rákműtétjét. A sors furcsa fintoraként a gyilkosság másnapján érkező levélből kiderül, hogy az áldozat a saját féltestvére volt. Malkáv bosszút fogad sátáni felbujtója ellen, így veszi kezdetét az aprólékos nyomozás, mely során a munkájában megszokott alapossággal "boncolgatja" a gyanús eleveneket. A mozi egyszerre véres krimi és fekete humorban bővelkedő krimiparódia.

Eredeti gondolat, hogy – mivel sablon szerint a jó krimihez sok hulla kell – klasszikus gyilkosság hiányában Malkáv bonctermében, a napi munkára hozzá kerülő tetemek szaporodnak meg – a jobb létre szenderült ismeretlenek jobbára baleseti, extravagáns halálának bemutatása a sors kiszámíthatalanságára figyelmeztet. A film nem egy akciódús krimi, tehát aki ilyenre számít, az könynyen lehet, hogy csalódni fog, de aki végre egy ügyesen megírt, briliáns színészi játékkal megtoldott magyar filmre vágyik, az nyugodt szívvel látogasson el a legközelebbi filmszínházba, ugyanis az elmúlt évek hazai felhozatalának legjobb darabját lesz lehetősége megtekinteni.

PC GURU Index: 05

A HALÁLLISTA



A DaVinci-kódot a box office-listákon kenterbe verő japán pszichotriller első része hozzánk is megérkezett – sőt, az alapul szolgáló manga már a nyár közepe óta elérhető a rajongók számára. Az öt évvel korábbi mangasorozat vászonra álmodott adaptációja az alapműhöz méltó csemege. A sztoriban a briliáns elméjű japán joghallgató, Yagama Light a véletlenül talált halállista segítségével megpróbálja saját kezébe venni a Japánban önmaga karikatúrájává alacsonyodott igazságszolgáltatást. A misztikus halálistentől, Ryuktól származó lapokra feljegyzett, arccal társított személyek ugyanis rendre elpusztulnak, ha a listára felírják nevüket, és a főhős önjelölt halálosztóként meg is teszi ezt – egy jobb világ létrehozásának reményében.

Az Interpol sokat látott nyomozója, L veszi kezébe a bűnözők szívroham általi elhunytával járó, már-már járványszerű méreteket öltő esetet, és a Kira néven emlegetett titkozatos elkövető nyomába ered. A két zseniális elme közt kibontakozó kalandos, filozófiai utalásokkal átszőtt szellemi küzdelem, és a számos holttest kiadós feszültségben tartja a nézőket – bő két órán keresztül. Shusuke Kanako rendezésében szerencsére egy amerikai sablonoktól mentes, eredeti, sci-fibe hajló misztikus mozi született, amelynek minden kockáján átsüt a japán művészfilmek borongósan infantilis világnézete. A Halállista-rajongók és művészfilm-szerelmesek számára egyaránt remek: intelligens, csodás képeket felvonultató színvonalas csemege.

PC GURU Index: 04

PC GURU MOZIS VÁRÓLISTA

WAR ZONE

Az idei a képregényfilmek éve. A Vasember, a Hulk és a Hellboy után idén érkezik egy Megtorló-film is. De ez az alkotás már a trailere alapján olyan rossznak tűnik, hogy nincs az a pénz, hogy mi beüljünk rá a moziba. Meg egyébként is, Megtorló film PG13-as korhatárral. Viccelnek ezek?

HIGH SCHOOL MUSICAL 3

Mi nem is gondoltuk volna, hogy egy ilyen döbbenetes marhaság eljut a harmadik részig, de úgy látszik még mi sem láttunk eleget. Ami a legdurvább, hogy ez már nálunk is bejön a mozikba. S hogy miről szól? Tipikus amerikai középiskolás szappanopera, ahol minden öt percben dalra fakad valaki. Hát kell ez nekünk? De most komolyan, éneklő tinédzserek, akik szerelmesek és ugrabugrálnak? Ha ez nem hányinger, akkor semmi.

TRANSPORTER 3

Jason Statham szárnyal a legnagyobb mélységek felé. Nem volt elég a Death Race, most itt jön a Szállító harmadik része, amiben az a nagy trükk, hogy a főhős és a kötelező csaj kezére bombát szerelnek és felrobbannak, ha túl messze mennek a járgánytól. Hát ilyen sem volt még soha a filmtörténelemben. És tudjátok, hogy mi a durva? Lesz ember, aki ezt is megnézi...

BABYLON A.D.

A Vin Diesel főszereplésével készült mozi első körben igen jól hangzott, de aztán beütött a krach, hiszen a stúdió túl hosszúnak találta a végleges változatot, így ollóval nekiestek az egésznek. Ami maradt az az akció, ami elveszett, az a történet lényegi része. Eredeti állapotában kíváncsiak lettünk volna rá, így viszont már nem visz rá a lélek, hogy beüljünk erre a filmre a moziba...

LEGKEVÉSBBÉ

KÉS ALATT 5. ÉVAD

A hazai kiadásban is elérte az ötödik évadot a méltán népszerű Kés/Alátt sorozat, amely sok más szériához hasonlóan kissé megszenvedte a hollywoodi írók sztrájkját. Az eredetileg jóval hosszabbra tervezett évad megszakadt a tizennegyedik epizódnál és valamikor idén, vagy a jövő év elején várható a folytatás (az amerikai tv-kben). Szerencsére a Viasat3 meglehetősen gyorsan elhozta nekünk a szinkronizált változatot, s most, pár hónappal a televízióban történő sugárzás végeztével megérkezett a DVD kiadás is. Öt lemezen terül el az évad, melynek keretében tanúi lehetünk a két zseniális plasztikai sebész, Sean és Christian Los Angeles-i kalandjainak, lévén ebben az évadban már Hollywoodban folytatják munkásságukat.

A kritikusok szerint a széria legjobbja az ötödik évad, s nem is vitatkozunk velük, hiszen minden eddiginél durvább események várnak ránk az egyes epizódok során, s az egyébként is elég beszólogatós hangnemet most még meg is toldják az álomgyár mocskos életének bemutatásával. Akik tehát kedvelték eddig a Kés/Alatt-ot, azok ezúttal sem fognak csalódni. Sajnos extrák tekintetében nincs Kánaán, hiszen egy kisfilmen és a néhány kimaradt jeleneten kívül csak egy bakiparádé fért fel az epizódok mellé a korongokra. Persze panaszkodni nincs okunk, a Kés/Alatt magában is zseniális, nem hiányozhat az első négy gyűjteményes csomag mellől.

PC GURU Index:

04

A HIHETETLEN HULK

Azt hiszem túlzás nélkül állítható, hogy az idei év a képregényfilmeké volt, olyan nagyágyúk robbantak be a mozikba, mint a Vasember (DVD-bemutatónkat lásd az előző számban), a Hellboy, vagy éppen a Hihetetlen Hulk, amelynek hamarosan elérhető a DVD-s változata is, így most erről ejtünk néhány szót nektek. Ahogy az már megszokott a hazai piacon, rögtön két változatban érkezik a kiadvány, egyrészt szimpla lemezzel, továbbá egy dupla korongos kiszerelésben. Ez utóbbit vesszük mi most egy kicsit górcső alá. Szerencsére extrákban nincsen hiány, sőt abszolút dicséretes, hogy minden anyag magyar felirattal ellátva lett a korongokra égetve. Na jó, nem minden, ugyanis az audiokommentárra ezúttal sem fordított energiát a kiadó. Ettől függetlenül azonban minden mást élvezhetünk anyanyelvünkön is.

A bónusz tartalmak között olyan csemegék várnak ránk, mint egy alternatív befejezés (ez az első korongon kapott helyet), kimaradt jelenetek, egy szokásos werkfilm a mozi készítéséről és egy kupac kisfilm. Tanúi lehetünk Hulk és Abomination átalakulásának, kiképezhetjük magunkat Hulk anatómiájából, és kapunk egy kis összeállítást arról, hogy miképp vált a főhős képregénykarakterből filmsztárrá. A Hihetetlen Hulk tehát teljesen jó vétel, habár főleg azoknak, akik már a moziban is élvezték a zöld melák legújabb kalandját. Mondanunk sem kell, Bate az elsők között rendelte meg a kiadványt...

PC GURU Index:

04

VASEMBER 2

Iszonyatosan messze van még ez a film, de annyira élveztük a DVD-s változatot is, hogy már most várjuk a páncélos hős második mozis kalandját. Már csak azért is, mert azt csiripelik a madarak, hogy a második és harmadik rész egyszerre lesz leforgatva, és ebből akkor nagyon rossz dolog már nem sülhet ki...

SHERLOCK HOLMES

No, akkor csak címszavakban. A rendező Guy Ritchie, a szereplők: Robert Downey Jr. és Jude Law, méghozzá Sherlock Holmes és Dr. Watson szerepében. Nekünk ennyi éppen elég ahhoz, hogy várjuk ezt a mozit, és biztosak vagyunk benne, hogy az első trailert követően nálatok is a dobogós helyek egyikére ugrik majd ez a film a várólistán. Csak jönne már, jönne már...

UP

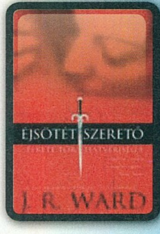
No, ez az a film, amiről szinte még semmit nem tudunk, csak azt, hogy lesz benne egy ház, sok lufi meg egy bácsi. Ja, és még egy nagyon fontos dolog: a filmet a Pixar készíti. Ha pedig ez a csapat valamibe belevágja a fejszéjét, akkor abból rossz dolog már nem sülhet ki. Szóval az Up a jövő év legjobban várt animációs filmje, s mint olyan, előre borítékolhatóan kiváló szórakozás és természetesen kasszasiker.

JCVD

Hangosan röhögni fogtok, de az általunk legjobban várt film ebben a pillanatban a JCVD. Nem tévedés, a cím Jean Claude Van Damme nevének a rövidítése, méghozzá azért, mert a színész játszik a filmben és önmagát alakítja. Kiégett színészroncs, akire már a kutya sem kiváncsi. Addig, amíg valami balhéba nem keveredik. Szóval ez valami, erre eszméletlenül kiváncsiak vagyunk. Ide vele, de nyomban!

LEGINKÁBB

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK:



J. R. Ward:

MEGSEBZETT SZERETŐ

Ulpius-ház

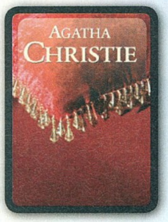
A kiadó a nagy sikerű sorozat harmadik kötetét kínálja a romantikát és szenvedélyt sem nélkülöző vámpírtörténetek rajongóinak. A helyszín ismét a New York-i Cladwell, ahol az éj sötét leple alatt a rettegett Zsadis vezetésével lendül akcióba a hat vérszívót számláló Fekete Tőr Testvériség kegyetlenségről hírhedtté vált csapata. Kötélidegzetűek előnyben!

Csuja Imre

PARA - FILMKÖNYV

Agave könyvek

Az idei ősz legütősebb magyar filmjének, Csurgó Csaba Hartley Merill-díjas forgatókönyvének végső változata jelent meg egy kötetbe rendezve jó néhány, az alkotókkal, színészekkel, operatőrrel és másokkal a parajelenségekről készített interjúkkal és fotókkal kiegészítve. Kötelező, szórakoztató és kihagyhatatlan.



Agatha Christie

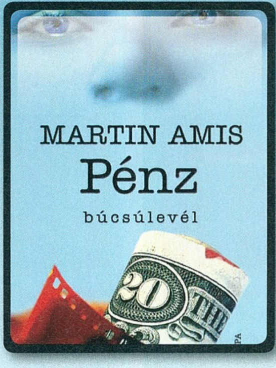
PÓKHÁLÓ

Európa kiadó

Angolszász nyelvterületen bevett gyakorlat az átirat. A kiadónál korábban megjelent dráma, A váratlan vendég Charles Osborne által regénnyé bővített változatának sikerén felbuzdulva, a kezdeményezést folytatva adták ki először regény formában magyarul a fent említett úriember által átdolgozott, egyező című, hajdan színpadra álmodott gyilkosságot.

MARTIN AMIS: PÉNZ BÚCSÚLEVÉL

írta · Szofi



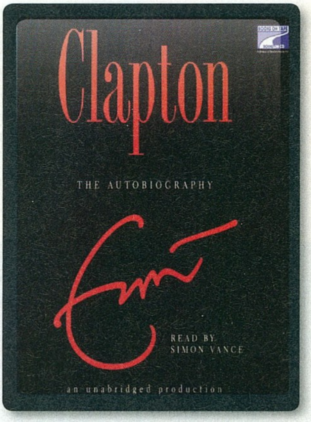
Első hazai megjelenése idején, röpke húsz évvel ezelőtt érdeklődve olvastam az életének önkezével véget vető főszereplő, az angol John Self (Becenevén Pipec) reklámfilmes felemelkedésének és bukásának „búcsúlevél" alcímmel közzétett, közel hétszáz oldalas fiktív történetét. Nem képzeltem, hogy a „pénzért bármit megvehetsz" téma mintegy két évtized leforgása alatt nálunk is égető, központi motívummá növi ki majd magát. Amis újra kiadott sorai hátborzongató hitelességgel mutatják be a kisstílű, pénz, pia és csajok vonzásában nevelkedett, hétköznapi brit rendező felkapaszkodását. Nincsen annál rosszabb, mikor az álom valósággá válik. Így jár az említett főhős is, a reklámfilmjével a hollywoodi forgatások poklába csöppenő, káromkodása, balhéi, alkohol-, szerencsejáték és szexfüggősége okán roppant szerethetőként ábrázolt Pipec. Miközben a gazdagoktól elvárt látszatboldogság miatti megfelelés okán elveszíti személyiségét, barátait és barátnőjét, lassanként rádöbben, hogy egy hatalmas, nagyhalak által megszervezett pénzügyi machináció jó előre kiszemelt balekja. Hiába menekülne, végül úgysem marad más választása: saját bőrét feláldozva viszi el a balhét a minden hájjal megkent profi összeskövők gyanútlan áldozataként.

Kiadó: Európa kiadó
PC Guru Index:

05.05

ERIC CLAPTON: AZ ÖNÉLETRAJZ

Első ízben ajánlok zenész tollából kikerült kötetet e rovatban. Beigazolódott az előfeltevés, miszerint a zárkózott „guitar hero" nem csupán a hangszer mestere. Miként a nemes egyszerűséggel megválasztott cím is jelzi, a kötet nem a számtalan szakmai zenészéletrajz egyike, a Cream alapító sztárjának életéből szépirodalmi igényű memoár született. A vallomás során meglepő részletességgel tárul fel előttünk a rocktörténet ikonjának szívszorító életútja, kirajzolódik az örökké tartó küzdelem a személyes démonokkal – Clapton megható bensőséggel rántja le a leplet élete sötét titkairól. A 1945-ben törvénytelen gyerekként született, nagyszülei által felnevelt, anyját saját testvérének gondoló angol kissrác sorsa tragédiákkal terhes. A gitározásból vigaszt nyerő, majd klubzenészből a hőskorszakban szupersztárrá váló Claptont felőrölte a George Harrison feleségéhez, Pattie Boydhoz fűződő viszonzatlan szerelme. A nyolcvanas években, miután ember feletti küzdelemben legyőzte az italt, elvesztette 4 éves kisfiát. Ezután a zenében keresett menedéket, és mára második feleségével négy lánygyermeket nevel. Ismét a csúcson van, így a kötet igazi happy enddel végződő, hiteles történet.



Kiadó: Show Time Budapest Kft.
PC Guru Index:

04.05

AC/DC: BLACK ICE

írta · Szofi

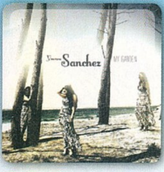
PC Guru Index:

05.05

Nyolc évi hallgatás (bár koncertfilm, klip-gyűjtemény ez idő alatt is született) után készült el a fennállásának idén harmincötödik évfordulóját világturnéval nép-szerűsítő ausztrál hard rock formáció új stúdióalbuma. A 2000-es Stiff upper Lip utáni hosszas hallgatás a megújulás időszaka volt, így mára új köntösben, de a régi tűzzel nyomul a Young fivérek vezette banda. Ahogy azt a fekete borító és a beszédes cím is sejteti, ütős visszatérő album született (összesen tizenöt új szerzeménnyel). A hagyományok megőrzése – és nevük újbóli köztudatba hozásának – céljából a veterán zenészek az új évezred kihívására adott válaszként a Rock Band 2 konzoljáték fejlesztői számára engedélyezték (na jó, jó pénzért eladták nekik) az 1977-es Let there be Rock című slágerük felhasználását. Az új időknek való megfelelés azonban nem csak a modern szórakozatóipar számára tett gesztusukban érhető tetten. A legújabb korong testre szabottan, három eltérő színű és kiegészítőkkel ellátott (vörös, arany és ezüst) logójú borítóval vásárolható meg, illetve a csapat weboldaláról is letölthető a teljes repertoár. Az album sikeréhez nem férhet kétség, a nyitó Rock N Roll Train című szerzemény nagy sikerrel debütált, s ugyanígy a címadó Fekete jég is hasonló eredményekre számíthat.

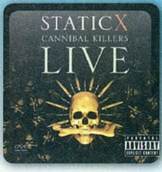
TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

YVONNE SANCHEZ
(1 lemez)
My Garden



NATTY
(1 lemez)
Man Like I

STATIC X
(koncert)
Cannibal Killers

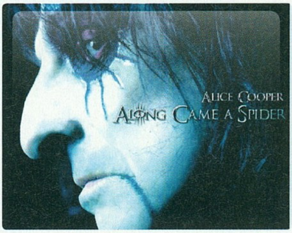


THE UNBENDIG TREES
(1 lemez)
Chemically Happy
Is The New Sad

BEST OF UNIQUE
(válogatás)
Unique

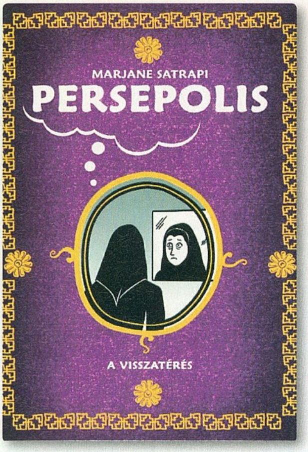
ALICE COOPER: ALONG CAME A SPIDER

A horror-rock zseniális előadója (Salvador Dalí és Groucho Marx kebelbarátja) az idén tölti be a hatodik ikszet. Kirobbanó előadói energiáját tekintve nem gondolnánk, hogy lassacskán nagypapa korú előadó rejtőzik a sokkoló színpadi maszk mögött. Pedig tényleg az, bár a magánéletben templomjáró és harminc éve hűséges férj a színpadon a provokatív móka utolérhetelen mestere. Új, 25. stúdióalbuma nem egy nagy meglepetés – de hozza a tőle megszokott szintet. Az elmúlt három év zenei anyagát epikus váz köré szervező korong témája egy szerelmes, pókohoz vonzódó sorozatgyilkos (a borítón szereplő elrettentő maszk őt idézi az őszi trendhez remekül passzoló lilás hullasminkkel), Steven, aki a különc amerikai hard rock klasszikus 1975-ös és 1994-ös albumához is apropót szolgáltatott, róla szólnak a "dalok". Vendégelőadóként Ozzy Osbourne is tiszteletét teszi (Wake the Dead), a zongora-, illetve szájharmonika-kísérettel előadott kísérletek pedig új színt próbálnak lopni a négy évtizedes hard rock pályaképbe. Bár ez az újítás annyira nem jön be, a régi jó nótákra rímelő tempósabb számok miatt az olvasók mégis 10/10-re adták voksukat, sőt a fanyalgó kritkusok se találtak fogást a groteszk humorral megáldott, profi módon provoktív köntösbe csomagolt teljesítményen. Érdemes beruházni a jubileumi korongba, mert Cooper szerencséte nem mai gyerek, ad arra, hogy közönsége simán megtérülő – zenei – befektetésként értelmezze a korongért leszurkolt összeget.



PC Guru Index:

04.05



MARJANE SATRAPI

PERSEPOLIS - VISSZATÉRÉS

Alig pár hónappal az első kötet megjelenése után folytatódik az iráni kislány története. Az önéletrajzi ihletettségű történetet legutóbb ott fejeztük be, hogy a főszereplő a háború sújtotta Iránból Ausztriába menekül, ám hamar kiderül, hogy nyugaton sem fenékig tejfel az élet, főleg akkor nem, ha az ember idegen. Miközben tanúi vagyunk a hétköznapoknak, a szemünk előtt cseperedik a főhős, átesik a kamaszkori lázadáson és az első szerelmen, csalódáson. Persze ahogy a cím is mutatja, hamarosan ismét Iránban folytatódik a történet, ahol újfent tanúi lehetünk a tőlünk oly távol eső – és nem csak a kilométerek szempontjából – ország mindennapjainak. Marjane Satrapi képregényének második kötete ugyanolyan bájos grafikával dolgozik, mint az első, ám nem szabad, hogy a képek megzavarjanak minket, hiszen a tartalom ezúttal is a legkomolyabb témákkal foglalkozik. Úgymint a felnőtté válás, élet egy idegen országban, családalapítás és hazaszeretet. A Persepolis mindemellett tökéletes társadalomrajz, gyakorlatilag tökéletes útmutató az iráni élethez. Nem mindennapi képregénnyel van hát dolgunk, melegen ajánljuk mindenkinek.

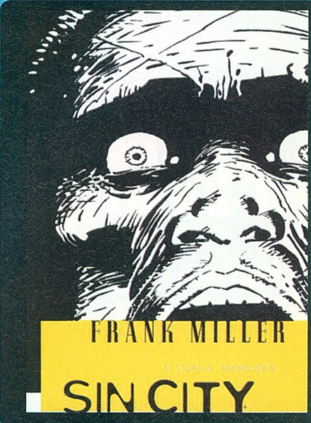
Kiadó: Nyitott könyv - Art Comix
PC GURU Index:
05.05

FRANK MILLER

SIN CITY - A SÁRGA ROHADÉK

Némi szünet után ismét Sin City-kötettel jelentkezik a Fumax kiadó, és ezúttal is olyan Fran Miller történetet választottak, amit annak idején már megnézhettünk mozgókép formájában az egész estés film keretén belül. Nem tévedés, a The Yellow Bastard (magyar fordításban a Sárga rohadék) érhető már el idehaza, és ezúttal is csak azt tudjuk mondani, hogy a film megtekintése után is érdemes beruházni erre a kiadványra. Frank Miller stílusa a sokadik kötet után is utánozhatatlan, és még mindig élvezet elmerülni a bűntől mocskos történetben, az eszméletlen fekete-fehér grafikákról nem is beszélve. A szori ugye ismert, a megkérdőjelezhetetlen hivatástudattal rendelkező rendőr és a teljesen aberrált aranyifjú évtizedeken átívelő csatáját kapjuk meg, egy eszméletlenül csinos női karakter köré építve. Tipikus rajzolt noir, tökéletes karakterekkel és olyan pesszimista befejezéssel, ami még a legkeményebb képregények esetében is ritka. Egyszóval: igazi bűnös szórakozás, kihagyhatatlan a képregénykedvelőknek.

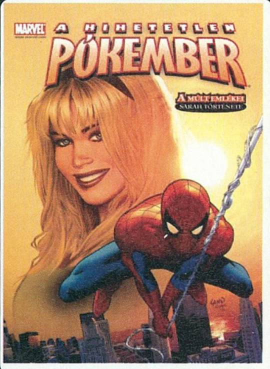
Kiadó: Fumax
PC GURU Index:
05.05

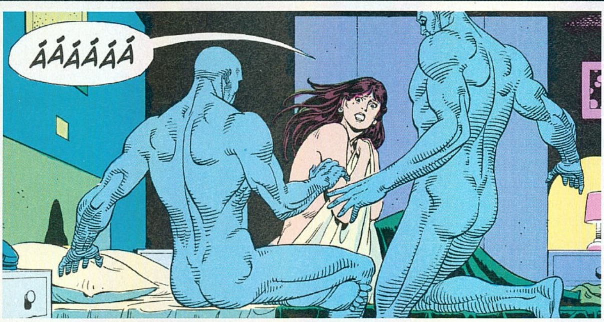


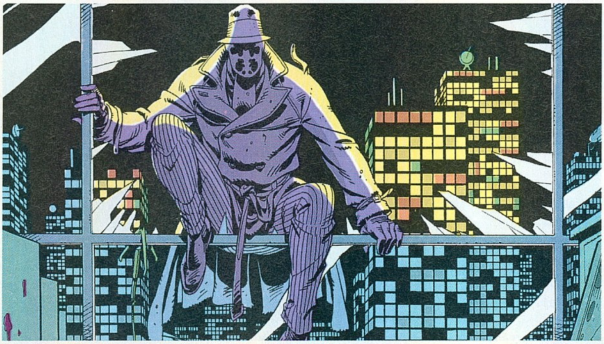
A HIHETETLEN PÓKEMBER A MÚLT EMLÉKEI

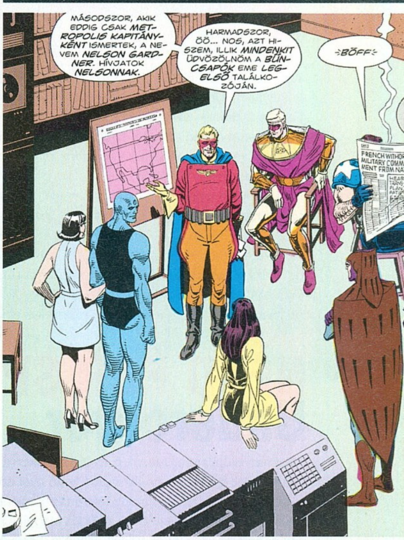
Kiadó: Kingpin
PC GURU Index:
04.05

A hazai Pókember-rajongók valószínűleg mind a mai napig emlegetik azt a napot, mikor nyilvánosságra került, hogy a Hihetetlen Pókember néven futó havi képregény nem fog többet az újságosstandokra érkezni. Szerencsére a történet ezzel mégsem ért véget, hiszen a korábban a felnőtt képregényeiről elhíresült Kingpin kiadó fogta magát és úgy döntött, hogy negyedévente kijön egy gyűjteményes kötettel, amely ott folytatja a hálószövő kalandjait, ahol a havilap befejezte. Ezen kezdeményezés első elemét mutatjuk itt most be nektek és nem csalás, nem ámítás, a történet ott folytatódik, ahol anno abbamaradt. Peter életében felbukkannak Norman Osborn gyermekei, és hogy hősünk kiderítse az igazságot, Párizsba utazik, ahol számos meglepő fordulat és váratlan esemény nyomán feltárul előttünk a múlt és a teljes igazság. Megjegyzendő, hogy nem a legkiemelkedőbb Pókember-képregényről beszélünk, sokkal sötétebb oldala ez a hősnek, mint amit megszokhattunk, de éppen ettől különleges ez a történet és éppen ezért ajánljuk most mi is mindenkinek.









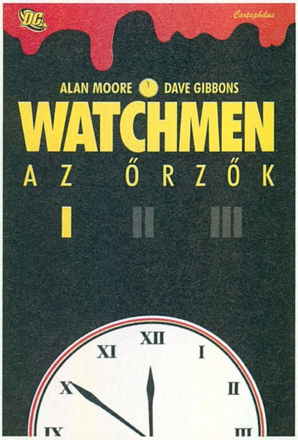
Elsőre talán ez is egy teljesen megszokott szuperhős-képregénynek tűnik, de ez ne tévesszen meg senkit, a Watchmen elképesztő mélységekbe hatol a történetet illetően.

ALAN MOORE - DAVE GIBBONS

WATCHMEN I.

írta • Amber

Nem túlzunk, mikor azt mondjuk, hogy igazi mérföldkőhöz érkezett a magyar képregénykiadás. Október hónapban indul útjára magyarul az összes valaha készült rajzolt történetek egyik legjobbja, méghozzá egy olyan kiadó jóvoltából, aki eddig egyáltalán nem foglalkozott rajzolt munkák megjelentetésével.



Persze ez semmit nem jelent, hiszen a kiadvány igazi igényes darab, már ami a kivitelezést illeti: mind a borító, mind a belívek elképesztően szépre sikerültek, a kötetet jó kézbe venni – szóval egyetlen panaszos szó sem érheti a ház elejét. Innentől pedig nagyon nem volt mit elrontani, hiszen maga a mű zseniális – és ezt nyugodtan írhattuk volna nagy betűvel. Az egyetlen kritikus pont a fordítás lehetne, de a kiadó itt sem vétett hibát, a magyar szöveg tökéletes, és a betűk buborékba illesztése is a lehető legprecízebben sikeredett.

Külalak és lokalizáció szempontjából tehát minden remek, és ahogy írtuk fentebb, maga a tartalom is fenomenális. Csak itt van bajban az író, hiszen nagyon nehéz pár szóban bemutatni ezt a remeket. Szuperhősös képregényről van ugyan szó, de egyáltalán nem abban az értelemben, ahogy eddig találkozhattunk vele. A Watchmen világa egy eszméletlenül romlott Amerikában játszódik, ahol vannak ugyan hősök, de korántsem olyanok, mint mondjuk az isteni Superman. Kiöregedtek, törvényen kívüliek, és olykor rosszabbak, mint a legrosszabb gazfickók – tökéletes mintáját adják annak az elkorcsosult világnak, amiben élnek. A kötet oldalain sorra ismerhetjük meg ezeket a „hősöket”, és szép lassan világossá válik számunkra, hogy a háttérben egy komolyabb szál húzódik, hiszen mind az olvasó, mind a szereplők kénytelenek szembesülni azzal a ténnyel, hogy valaki vadászik a nem túl nemes karakterekre.

A sztoriból többet vétek lenne feltárni, hiszen mindenkinek magának kell elmerülnie ebben a nem mindennapi cselekményben. Ám annyit elárulhatunk, hogy egy rendkívül mély, nagyon komoly rétegeket érintő, pszichológiai kérdéseket tárgyaló, az egész modern világnak görbe tükröt mutató olvasmányról beszélünk, olyan műről (és ez egy cseppet sem erős kifejezés), amely könnyedén felveszi a versenyt sok irodalmi alkotással. A Watchmen alapmű, igazi tartalmas művészet, ami nem hiányozhat egyetlen magára valamit is adó képregénygyűjtő polcáról. Éppen ezért nagyszerű, hogy végre magyarul is elérhető: három kötetben szerezhetjük majd be az egész sorozatot, s mire a film a mozikba érkezik, már az egész „trilógia” a gyűjteményünkben lehet.

Kiadó: Cartaphilus
PC GURU Index:

05.05

FAR CRY 2

Amint a zseniális techdemókat, de megkérdőjelezhető minőségű játékokat gyártó CryTech lelépett az Ubisoft kötelékéből – magára hagyva a Far Cry 2 címet –, szinte biztosra volt, hogy a francia fiúk rámozdulnak a témára. Ahogyan az lenni szokott, a kreativitásukról ismert srácok a második résszel merészebben újították meg az egész hóbelevancot, mint az eredeti készítőbrigád az önálló játékát: a Far Cry 2 ugyanis nem csak helyszínében (párás dzsungelek helyett immáron az afrikai szavannán kalandozhatunk), de játékstílusában is változott, s közelebb áll a STALKER-féle FPS-RPG-hez, mint bugyuta ügyességi játékokhoz. Az elképesztően hangulatos grafikával, számtalan mellékküldetéssel, és milliónyi, eddig sehol nem alkalmazott ötlettel megáldott program jövő hónapban már a kezeink közé kerül, hogy kiderüljön, vajon tényleg annyira újító-e, mint amilyennek az előzetesek alapján láttuk.

NEED FOR SPEED Undercover

Hatalmas előrelépést tett meg az EA, amikor a legújabb Need For Speed-epizódra nem egy, de rögtön kettő évet adott saját fejlesztőbrigádjának – valószínűleg az előző felvonás meglehetősen felemás megítélése miatt. Az új felvonásban a dögös Maggie Q „domborít", mellette pedig korrekt történetet, újabb illegális versenyeket, hordaszámra özönlő rendőröket és vad csavarokat ígérnek nekünk a fejlesztők. A képek alapján igencsak lenyűgöző külsővel megáldott játéknál már csak egy hatalmas kérdés merül fel: vajon a szoftvergyártó óriásnál sikerül-e visszatalálni ahhoz az úthoz, amelyről a High Stakes óta letértek, vagy ismételten egy középszerű, de látványos szappantartó-szimulátort kapunk kézhez?

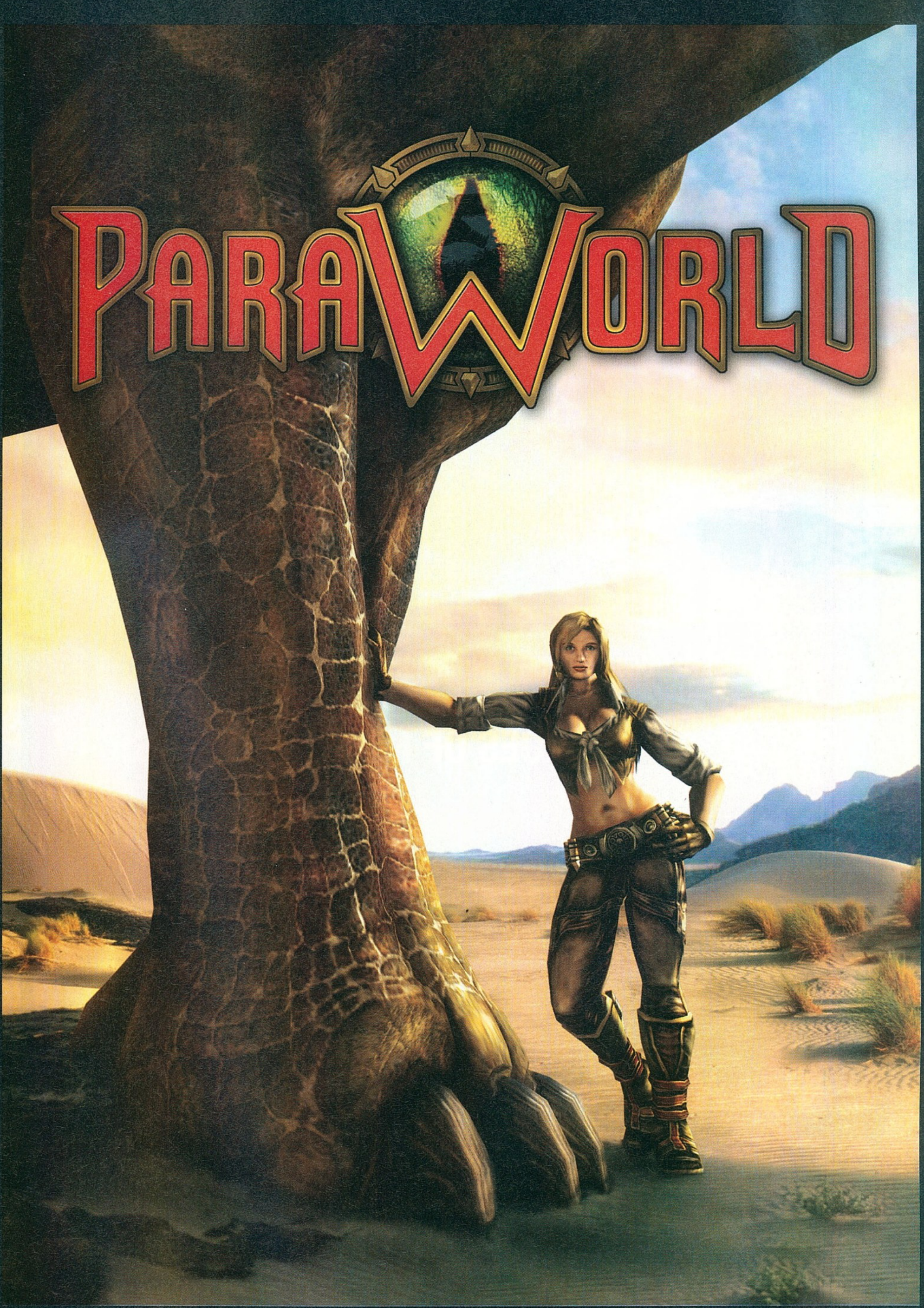
WARHAMMER Online

Sokáig úgy tűnt, hogy az EA két hatalmas lebőgés után egyszer és mindenkorra messzire elkerüli az MMORPG-k piacát. Annál nagyobb volt a meglepetés, amikor a fiúk közölték, hogy nem próbálnak meg a saját címeikből internetes szerepjátékot faragni, hanem inkább megveszik a Dark Age of Camelottal mesteri rangra emelkedő Mythic Entertainmentet, és az általuk már hosszú hónapok óta készített Warhammer Online-t. Miután a kiadó meglehetősen késón lépett be a fejlesztésbe, talán túl sok beleszólásuk nem is volt a dologba, minden esetre az biztos, hogy megjelent a World of Warcraft eddigi legkomolyabb kihívója. Azt már most leszögezhetjük, hogy a meseszerű grafikával, elképesztően jó játékos-játékos elleni küzdelmekkel, és egy régi, jól ismert univerzummal hódító játék igen komoly tartalommal bír. De hogy mennyire, azt a következő számban majd elmeséljük nektek.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: PARAWORLD magyarul!

Az alig két éve debütált ParaWorld címet viselő valós idejű stratégiai játékban minden benne volt, ami egy jól sikerült Age of Empires-klónhoz szükséges. A gyönyörű grafika, a remek hangulat és a kellően egyedi világ azonban nem volt elegendő a játékosok kegyeiért vívott harc során, s bár a szaksajtó ugyan kellemesnek ítélte, végül az eredetileg tervezett küldetéslemezt is lefújták a fejlesztők. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a termék ne lenne szórakoztató. A három eltérő frakció, a dinoszauruszokkal teletömött világ és a nem hétköznapi történet bárkit elvarázsolhat, aki kedveli a stílust. A remek bevezető küldetéseknek és a jól sikerült magyar feliratoknak hála még annak is érdemes megpróbálkoznia, aki eddig messzire elkerülte ezt a műfajt.

A következő pc guru 2008. NOVEMBER 20-án jelenik meg!


ParaWorld

Játékdemók: FIFA 09 / King's Bounty: The Legend / Mount and Blade / Multiwinia / PES 2009 / Quantum of Solace

Shareware játékok: Tropix 2 Quest For The Golden Banana / Amazing Adventures Around The World / Forgotten Riddles The Moonlight Sonatas / G2 Geeks Unleashed / Jewelix / Jump Jump Jelly Reactor / Miriel The Magical Merchant / Slingo Supreme / Swarm Gold / Treasure Masters

Ingyenes játékok: Avert Fate / Caiman Soccer / Frets On Fire

Játék előzetesek: Brothers in Arms: Hell's Highway / Call of Duty: World at War / Dark Horizon / Empire: Total War (4db) / Gothic 3 / Jumpgate Evolution / Mirror's Edge / Saints Row 2 / Shellshock 2 / Tomb Raider Underworld

Javítások: Mercenaries: World at Flames patch 1 / Sacred 2 v2.10.0.0 / Spore v1.01 / STALKER: Clear Sky 1.5.0.5 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v5.7

Mozi előzetesek: Changeling / Ink Heart / The Soloist / Transporter 3 / Valkyre (mind a PCG Live külvilág rovatán belül!)

Háttérképek: Darksiders: Wrath of War / Empire: Total War / Grid (2db) / Race Pro (2db) /STALKER: Clear Sky (2db) / King's Bounty: The Legend (14db) / Mirror's Edge (2db) / Pure (3db)

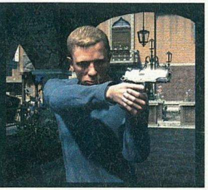
Turkáló: Antivirus: AVG Anti-Virus 8.0.173 / Avira AntiVir Personal v8.0.1.331| CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.71 / DeepBurner v1.9 | Driverek: AMD - Ati Catalyst v8.9 és nVidia Forceware 178.13 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / 7Zip | Képkezelés: Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.2 / Paint.NET v3.36 / SnagIt v9.0.2 / XnView 1.94.2 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / Free CD to WAV MP3 WMA AMR AC3 AAC Ripper 3.0 / K-Lite Codec Pack v4.1.4 / Quicktime Player v7.5.5 / RocketDock v1.3.5 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.541 / XviD v1.1.3 codec | Spyware védelem: Ad-Aware 2008 v7.1.0.8 (mindig frissített definíciós fájlokkal) / Spybot: Search & Destroy v1.6.0 (mindig frissített definíciós fájlokkal)| Egyéb: OpenOffice v2.4.1 Magyar

PES 2009 DEMO

EMPIRE Total War VIDEÓ

MOUNT AND BLADE DEMO

Quantum of Solace DEMO



pc guru DVD — **HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV** — **2008. 12.**

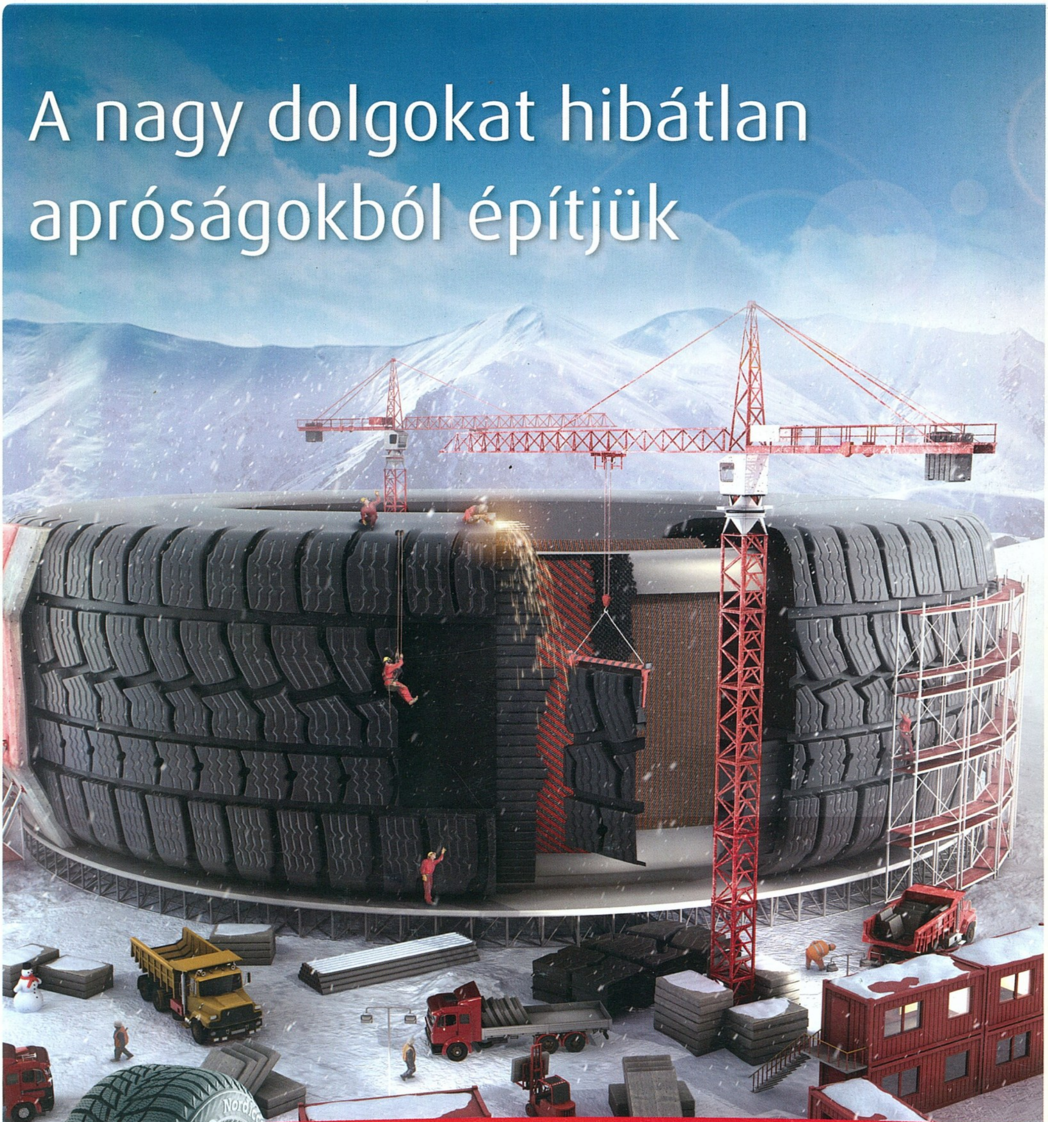
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

FORCE UNLEASHED
Videóteszt

KING'S BOUNTY
Demo

12. pc guru DVD

VÁR A PÁLYA! FIFA 09
BOMBÁZZ BELE! LEGYEN IGAZI PROFIKÉNT MOZGÓ ÉS TÁMADÓ CSAPATOD VALÓS JELLEMZŐKKEL. CSISZOLD TÖKÉLYRE A PASSZOKAT ÉS LÖVÉSEKET. EMELD TUDOMÁNNYÁ A MECCSEK ALATT ALKALMAZOTT TAKTIKÁT. JÁTSSZ 10-10 ELLEN ONLINE A VILÁG BÁRMELY JÁTÉKOSÁVAL. JÁTSSZ ÉS JÁTSSZ ÚJRA. ADDIG, AMÍG MINDENKIT LEGYŐZÖL. VÁR A PÁLYA! FIFA09.
FIFA09.EA.COM
FIFA 09
MEGJELENT OKTÓBER 3-ÁN
MAGYAR NYELVEN
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
FIFA.com
PlayStation®
EA SPORTS
© 2008 Electronic Arts Inc. Az EA, EA SPORTS és az EA SPORTS embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalos FIFA engedéllyel készült termék. "© A FIFA Brand OLP embléma a FIFA védjegye és szellemi tulajdona. Minden jog fenntartva." Engedéllyel gyártja az Electronic Arts Inc. A Premier League embléma © The Football Association Premier League Limited 1996. A Premier League embléma a Football Association Premier League Limited védjegye, a Premier League klub emblémák pedig az adott klub védjegyei és szellemi tulajdonai. Ezek mindegyike tulajdonosuk szíves engedélyével került felhasználásra. A Football Association Premier League Limited engedélyével gyártva. Semmilyen társulás vagy érintettség nem szándékos vagy következik az engedély alapján, amelyet a Football Association Premier League Limited az Electronic Arts részére biztosított. A „PlayStation", „PLAYSTATION" és a „PS" Family emblémák, továbbá a „PSP" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.



Nordicca

Egy tökéletes téli gumiabroncs megteremtése óriási mennyiségű egymásba illeszkedő hibátlan apróság harmonikus egységbe való összekapcsolását jelenti.

Kifinomult technológia kihasználásával meghozzuk a tökéletességet a Nordicca gumiabroncs formájában, mely rendkívüli kapaszkodást biztosít a hóban és kiváló tapadást a nedves felületen nagy nyomatékkal a biztonságra.

www.matador.sk
www.pneubox.hu
www.marso.hu
www.gumiflex.hu

Matador®
LEADING THE WAY